SCIENCE & VIE

JEUX & STRATEGIE

LE MENSUEL DES JEUX & DES JOUEURS · MARS 89 N°56 - 22F

OÙ VA LE JEU DE ROLE?

les enfants du dragon n'en font qu'à leur tête

2089: LE JDR DU TRICENTENAIRE

prêt à jouer

MICRO
F-19: furtif et explosif

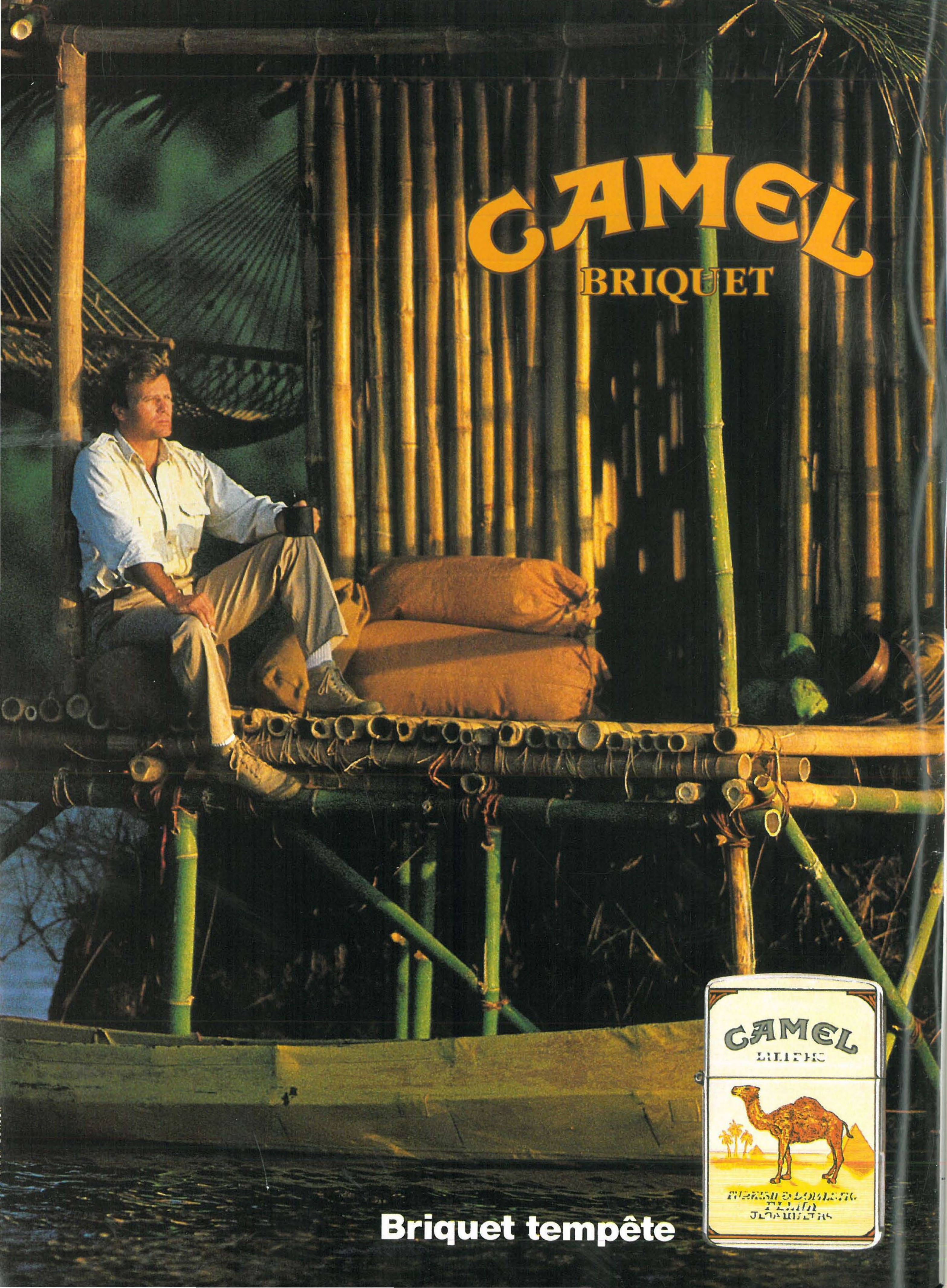
GRANDEUR NATURE
une soirée jeu clefs en main

INTERVIEW
Judith Polgar la petite reine des échecs



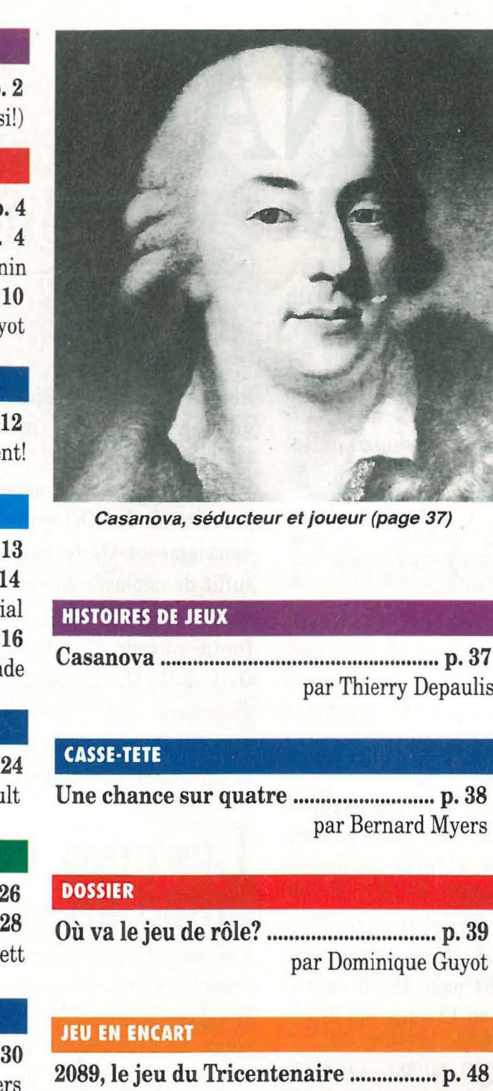

M 2543 - 56 - 22,00 F
3792543022003 00560

160FB / 6,50FS / 600Ptas / 450Esc / 22Dh / 2200Dt / $can4.25


CAMEL
BRIQUET
Briquet tempête
CAMEL

SOMMAIRE

La prise de la Bastille en... 2089. Participez au jeu de rôle du Tricentenaire (page 48)



Casanova, séducteur et joueur (page 37)

Votre F-19 contre les MiG de Kadhafi (page 70)

Couverture: dessin Pierre Bretagnolle
Encart abonnement J&S et SV Junior entre les pages 48 et 49, et 56 et 57. Diffusion France métropolitaine.

LE JOURNAL DE JESSIE



AGES CONNUS:

Solution promise, solution due! Voici donc celle des "Ages inconnus", le petit problème de Patrice Fouquet publié dans le dernier numéro. Mais vous aviez certainement tous trouvé, non?

- x= 4 et
- Pierre a 20 ans
- Paul a 12 ans
- Jean a 8 ans.

A TAQUIN...

Taquin et demi! Le quasi-infaillible Louis Thépault s'est laissé prendre, fait rarissime, à l'un de ses propres pièges. Je pouffe!
Vous avez été plusieurs à me signaler que, dans "L'octogone taquin" (n° 54 page 48), il existait une solution en 12 coups (au lieu de 18!)
André Rouge de Romanel, en Suisse a été le premier à me la donner. Il a bien mérité un abonnement d'un an!
Voici la solution: si on appelle O_1 le premier O de "Octogone", O_2 le deuxième et O_3 le troisième, il suffit de déplacer successivement, vers la case vide, les jetons dans l'ordre suivant: O_3-G-O_2-O_3-G-N-E-O_1-C-T-O_3-G. Evidemment les deuxième et troisième O s'intervertissent, mais n'est-ce pas là tout l'intérêt du taquin?

LES CINQ ERREURS

Vous aviez bien sûr immédiatement repéré les anomalies placées par Philippe Fassier dans sa carte de vœux. Ce n'est tout de même pas à vous que j'apprendrai que le X ne vaut pas 9 mais 10 au Scrabble, qu'on ne construit pas une maison sur une gare, au Monopoly comme ailleurs, que le Roi de trèfle d'un jeu de carte ne s'appelle pas Charles mais Alexandre, que deux faces adjacentes d'un dé ne forment pas un total de 7 et que les cases portant un numéro multiple de 9, dans un Jeu de l'Oie, sont justement toujours réservées au palmipède du même nom.

AH, AH

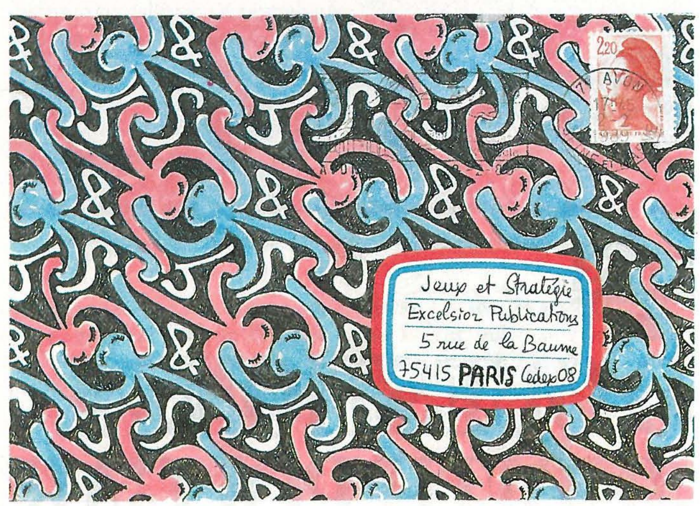
Un rien m'amuse, et j'espère que vous êtes comme moi! Tiens, ça, par exemple, envoyé par Max Boulesteix de Vertou:
Trouvez la valeur de:
$U = (x-a)(x-b)(x-c)\ldots(x-y)(x-z)$
Ben oui, y'a un truc! Si vous ne le trouvez pas, vous le découvrirez le mois prochain.

NOM, PRENOM, ADRESSE...

Vous êtes géniaux, je ne le dirai jamais assez. Mais comme tous les grands esprits (moi-même, je l'avoue...), il vous arrive d'être pour le moins quelque peu étourdis. Si vous saviez le nombre de lettres que je reçois, du style: "Voici un beau dessin, voici un casse-tête terrible etc., etc., et j'espère gagner un abonnement. Signé: Michel". Vous voyez ce que je veux dire? Je veux bien offrir un abonnement à Michel, mais je ne suis pas certaine que les PTT lui fasse parvenir chaque mois son *J&S*. Oui, oui, je sais. Vous aviez mis votre adresse au dos de l'enveloppe. C'est bien, surtout si c'est un chef-d'œuvre. Mais il est in-dis-pen-sa-ble de répéter vos coordonnées complètes sur chacun des documents que vous m'envoyez, dessin, casse-tête, jeu, petite annonce, lettre d'engueulade...
Justement, voici, d'un envoi anonyme, un petit problème tout facile, mais sympa.
"En quelle année cela se passe-t-il? C'est simple: le carré de cette année est aussi un cube et la somme de ses chiffres est égale à celle des chiffres de l'année."







Bien sûr, il y a une autre solution que l'An 1! Et comme je suis sûre que vous allez tous trouver, je ne vous donnerai même pas la solution. Na!

Bien enveloppé!

C'est vrai, je commence à recevoir de bien belles enveloppes. Un petit conseil cependant: ne dessinez pas au crayon, employez de l'encre et des couleurs vives.

Voici en tout cas quelques exemples de vos talents. Juste au-dessus, celui qui me vient d'une copine qui "regrette les temps héroïques où les casse-tête (la) tenaient en haleine pendant des mois" et se plaint "du sinistre niveau" du dernier concours. Et C. Agafondy, d'Avron, d'ajouter: "Quant à cette chère Jessie, son ton de potache en récré m'énerve particulièrement" Euh... je vous avais dit de ne pas hésiter à être méchants. Mais je ne parlais pas de moi en particulier. Pour me venger, je vais envoyer pendant un an ma belle revue à cette amie.

Petit sondage

Et là, je vous préviens, il n'y a rien à gagner. Si ce n'est la fierté d'avoir enrichi la belle langue française.

Vous avez remarqué que dans ce numéro et le précédent, que, d'une rubrique à l'autre, nos chers auteurs hésitaient entre "rôleur" et rôliste". Il faut bien dire que ni l'un ni l'autre ne sont foudroyants d'élégance. Bien sûr, ils évitent le catastrophique "joueur de jeux de rôle" mais ne peut-on pas, tout de même, pouvoir trouver mieux. On commence aussi à entendre le raccourci "joueur de rôle", directement traduit de l'anglais "role-player".

Eh bien moi, je vous le demande: lequel préférez-vous? Et si vous trouvez mieux, je vous propose pour la prochaine élection à l'Académie française.



Pas de P.A.?

Pas de P.A.! Moi, je me décarcasse à vous faire un beau numéro chaque mois. Et vous, vous continuez à lambiner comme au bon vieux temps de la bimestrialité. Résultat: je vous garde une belle page pour publier vos petites annonces et je me retrouve avec trois malheureux messages. Dans ce numéro donc, pas de P.A. Je suis désolée pour ceux qui m'en aurait envoyée une. Ça sera pour la prochaine fois. J'en profite pour vous rappeler la règle du jeu:

• Ces petites annonces sont gratuites. Sympa, non? Mais vous étonnerais-je si, en revanche, seront mal accueillis les grincheux qui râlent parce que n'a pas été publiée leur annonce, pourtant envoyée 24 heures avant la parution du numéro, proposant des logiciels piratés et photocopies de règles de jeu. Quant aux professionnels, je ne peux que les encourager à contacter mon service publicité. Non, mais tout de même!

• Vos motivations m'intéressent, vous le savez bien. Mais une P.A.n'est pas l'endroit idéal pour en disserter. Soyez le plus bref possible (pour vous aider, imaginez que vous payez au nombre de lignes). Ecrivez lisiblement, très, surtout les noms propres (en majuscules)... y compris le vôtre!

• Si vous donnez un numéro de téléphone,faites-le précéder de (1) si vous êtes dans la région parisienne

Et mes dessins?

Vous êtes incroyables. Je vous réclame de belles enveloppes. Vous m'envoyez de belle enveloppes. Bien, Mais est-ce une raison pour ne plus m'envoyer des petites Jessie?

C'est pourtant pas difficile, non? Tenez, suivez le conseil de Thierry Lucas, de Vincennes:



NDLJ (Note de la Jessie): 198 F seulement si vous profitez très vite de l'offre que vous trouverez en encart page 49.

EN DIRECT DE CANNES

Si vous avez arraché ce numéro des mains de votre marchand de journaux au moment même où il le recevait, vous lisez ces lignes en plein Festival International de Cannes, puisqu'il se déroule du 17 au 26 février.

Si vous avez la chance d'être sur place, pas une information ne vous manque: vous êtes certainement des habitués du Club *Jeux & Stratégie* où vous rencontrez régulièrement champions, amateurs et journalistes et où vous prenez connaissances des derniers résultats, nouvelles ou potins.

Ne doit pas vous échapper le moindre coup du spectaculaire match d'échecs qui oppose les Grands Maîtres Spassky, Tal (deux ex-champions du monde), Hort, Larsen, Andersson et peut-être Miles, à la "génération montante" représentée par Lautier, Anand, Mirallès, Renet, Adams et peut-être Koch. Avez-vous écouté les commentaires de Kasparov (soi-même!), Kortchnoï ou Timman?

Mais si vous n'avez pas pu vous rapprocher de la Croisette, il est peut-être encore temps de sauter sur le bouton de votre téléviseur. Le vendredi 24, l'émission de Patrice Drevet sur FR3 "Drevet vend la mèche" devrait se dérouler en direct du Festival. Avec notamment, la remise des "As d'Or", couronnant le meilleur jeu édité depuis un an, le meilleur jeu non édité et le meilleur logiciel de jeu. Récompenses décernées par un jury de personnalités, présidé par Fernando Arrabal.

On connaissait la passion du romancier, peintre, dramaturge et cinéaste pour le jeu d'échecs. Sa rubrique de *l'Express* est célèbre et ses fracassantes déclarations sur son idole Bobby Fischer ou l'"usurpateur" Anatoli Karpov ont parfois fait sensation. Mais apprenant la venue à Cannes d'Arrabal, nous l'avons rencontré pour qu'il nous parle des autres jeux.

Difficile! "*L'artiste, anarchiste et dissident*", comme il se définit lui-même, ne peut s'empêcher de revenir sur les échecs: "*un jeu parfait, qui illustre l'unification des particules, des forces de l'univers. Un jeu sérieux, qui a beaucoup d'humour, un jeu très sexuel aussi*".

Bigre... On a du mal à reconnaître là le joueur concentré qui participait aux rencontres intercercles avec l'équipe d'Issy-les-Moulineaux.

Mais il n'aime pas trop les jeux de société traditionnels et encore moins les jeux informatiques. "*Je déteste les jeux informatiques, parce qu'en décembre dernier, quand Kasparov a déclaré que jamais un programme ne gagnerait contre un Grand Maître, le programme* Deep Thought *gagnait un tournoi en Californie en battant un Grand Maître* (1). *Il est temps qu'on se rebelle contre l'informatique!*"

Les échecs? Un jeu parfait, sérieux, plein d'humour et...très sexuel!



Christophe Bouillet

Arrabal: artiste, anarchiste et créateur de jeux!

Pourquoi avoir accepté la présidence de ce jury? "*Vous savez, j'ai toujours été un dissident et un anarchiste, alors ça ne me gêne pas! D'ailleurs, je vais présider et pas juger*". Et puis, ce festival lui permettra peut-être de tester son dernier jeu. Car Arrabal, créateur, invente des jeux pour ses proches "*parce que Dieu l'a voulu ainsi.*" Des jeux qu'il a testés en compagnie de Ionesco, Beckett, Jodorowski (romancier et scénariste de BD, dont *Les Aventures d'Alef Thau*), ou le dessinateur Topor; des jeux intimistes qui "*peuvent rapidement faire le tour du monde, ou s'épanouir dans un autre cercle, comme ces histoires drôles, qui véhiculent un message, une signification occulte*". Ses jeux, "*topologiques, en quatre dimensions, d'une grande précision mathématique et alchimique, simulent l'univers*". Le dernier en date, *Le Jeu de la connaissance* n'a pas encore été testé. Mais Arrabal songe sérieusement aux membres du Jury pour servir de cobayes: "*Il faudra qu'ils se mettent tout nu, et je leur ferai revêtir une robe. Sinon, impossible de jouer à ce jeu.*"

Au dernières nouvelles notre rédacteur en chef ne se montrait pas très chaud pour participer (à cause de la robe... bien sûr!).

(1) NDLR: Voir J&S n° 55.

ECHECS

5 QUESTIONS A JUDITH POLGAR

Hasard (heureux) de l'actualité. En décembre, le champion du monde Garri Kasparov était à Paris. Nous l'avions rencontré. Il nous avait parlé du "phénomène" Judith Polgar. Un mois après, c'est la jeune joueuse hongroise qui arrivait à Aubervilliers. Evidemment, nous sommes allés lui poser quelques questions.

Jeux & Stratégie: Quand on pense à Judith Polgar, on pense à enfant prodige. Certains parlent de "phénomène" ou encore de "monstre". Cet aspect "bête curieuse" ne vous gêne-t-il pas?

Judith Polgar: Vraiment pas. Je suis avant tout une joueuse d'échecs qui obtient de bons résultats. Une seule chose compte pour moi: gagner. Je pourrais peut-être m'excuser auprès de mes adversaires de remporter des parties, mais je ne peux pas m'excuser d'avoir 12 ans et demi!

J&S: Garri Kasparov nous a confié récemment qu'il était vivement impressionné par vous: "*C'est la première fois que je vois quelqu'un de sexe féminin jouer à un tel niveau. C'est bien simple, elle a un jeu d'homme.*" Que pensez-vous de ce bel hommage?

J.P.: Je suis, bien sûr, très contente et très flattée. Moi aussi je suis impressionnée par Kasparov... Et pour moi aussi c'est la première fois que je vois quelqu'un jouer à un tel niveau! (*Rires*). Tout ce que je peux dire est que j'espère vraiment jouer contre lui un jour.

J&S: La toute nouvelle numéro 1 mondiale féminine que vous êtes, jouera-t-elle un jour le titre de championne du monde féminin?

J.P.: Mon but est de rencontrer les meilleurs joueurs du monde. Il se trouve que les meilleurs sont des garçons. Alors pour l'instant je joue



Judith Polgar, 12 ans et demi. Son objectif: le titre mondial... masculin!

contre ceux-là. Et comme mon autre but est de battre les meilleurs, c'est donc forcément un championnat du monde masculin que je dois arriver à jouer un jour.

J&S: Les machines d'échecs font de plus en plus parler d'elles avec, comme dernière performance, une victoire de *Deep Thought* sur le Grand Maître Bent Larsen. On connaît l'avis très sévère de Kasparov. Quel est le vôtre?

J.P.: A mes yeux ce sont des adversaires comme les autres. Peut-être qu'un jour une machine jouera un championnat du monde "humain". Il faudra qu'elle prouve que c'est elle la meilleure. Cela me paraît très difficile, mais pourquoi pas... Il y aura quand même de sérieux obstacles avant d'en arriver là... Et je fais partie de ces obstacles!

J&S: Votre ascension fulgurante (GMI féminin, MI masculin, numéro 1 mondiale, triple championne olympique) ne risque-t-elle pas de vous brouiller avec vos deux sœurs Zsuzsa et Zsofia? Une histoire de jalousie...

J.P.: Mais pas du tout! Il n'y a aucun problème d'entente et elles sont très heureuses de mes résultats!...

(NDLR: Judith comprend alors que la question était une boutade.) *(Rires)*. L'essentiel est que ce soit une Polgar qui atteigne le top-niveau. Peu importe le prénom, mais si c'était les trois, ça serait super!

Propos recueillis par Thierry Paunin

LES TROIS MOUSQUETAIRES

Ils s'appellent Manuel Apicella (né le 19 avril 1970), Jean-René Koch (8 novembre 1970) et Joël Lautier (12 avril 1973). Attention... champions! Ils représentaient jusque-là l'avenir, ils sont aujourd'hui les valeurs sûres des échecs français. Tous trois sont rentrés dans les quinze meilleurs Français au dernier classement Elo. Tous trois se sont livrés à distance un duel acharné pour décrocher le titre de Maître International. Nos trois mousquetaires repartent maintenant à égalité pour une nouvelle course: le titre de Grand Maître International. La chasse aux normes est ouverte. Les paris aussi.

Progression Elo:

• Janvier 85: Apicella 2 290 (27e Français). Koch et Lautier non classés (NC).

• Juillet 85: Apicella 2 290 (28e). Koch et Lautier NC.

• Janvier 86: Apicella 2 295 (32e). Koch et Lautier NC.

• Juillet 86: Apicella 2 285 (39e). Lautier 2 255 (48e), Koch NC.

• Janvier 87: Apicella 2 270 (47e), Lautier 2 255 (54e), Koch NC.

• Juillet 87: Apicella 2 295 (39e), Lautier 2 290 (42e), Koch 2 270 (49e).

• Janvier 88: Koch 2 380 (13e), Apicella 2 355 (20e), Lautier 2 290 (48e).

• Juillet 88: Koch 2 420 (7e), Apicella 2 370 (15e), Lautier 2 365 (18e).

• Janvier 89: Lautier 2 450 (4e), Apicella 2 400 (10e), Koch 2 390 (13e).

La course au titre de MI:

• Septembre 86: Joël Lautier champion du monde des moins de 14 ans.

• 10 juillet 87: 1re norme pour Koch à Dijon.

• 12 décembre 87: 1re norme pour Lautier à Vivy (B).

• 6 mai 88: 1re norme pour Apicella à Kecskemet (H).

• 15 mai 88: 2e norme pour Lautier à Paris.

• 1er juillet 88: 2e norme pour Apicella à Royan.

• 20 juillet 88: Lautier MI. 3e norme à Marseille.

• Octobre 88: Joël Lautier champion du monde Juniors.

• 15 octobre 88: 2e norme pour Koch à Genève (CH).

• 29 novembre 88: Apicella MI. 3e norme à Vinkovci (Y).

• 7 janvier 89: Koch MI. 3e norme à Augsbourg (RFA).

FRANCE-HONGRIE: ET 7-5 POUR LA FRANCE!

En prélude à l'Open géant d'Aubervilliers, un match de surdoués opposait en deux rondes les Juniors hongrois à leurs homologues français. Côté hongrois, la grosse attraction était la présence de l'équipe féminine championne olympique, les trois sœurs Polgar et Madl, complétée pour la circonstance par deux garçons. Dur, dur, pour les "petits Bleus" qui devaient en plus se passer de notre champion du monde Juniors Joël Lautier, engagé dans un curieux bras de fer avec les organisateurs. Mais dans la série "les absents ont toujours tort", l'équipe de France emmenée par Manuel Apicella joua crânement sa chance jusqu'au bout et "la bande à Manu" l'emporta nettement sur "la bande aux Polgar"!

1re ronde: Judith Polgar (H-2525)-Apicella (F-2 400) 1-0; Koch (F-2390)-Zsuzsa Polgar (H-2 510) 0-1; Varga (H-2 425)-Degraeve (F-2 320) 0-1; Hauchard (F-2 315)-Arnold (H-2 335) 1-0; Zsofia Polgar (H-2 295)-Chabanon (F-2 245) =; Payen (F-2240)-Madl (H-2 270) =.
France 3 - Hongrie 3.

2e ronde: Apicella-Judith =; Zsuzsa-Koch = (111 coups!); Degraeve-Varga 1-0 (100 coups!); Arnold-Hauchard =; Chabanon-Zsofia 1-0; Madl-Payen =.
France 4 - Hongrie 2.

La meilleure joueuse du monde contre le numéro 10 français.



Y. Forestier/Sygma

AUBERVILLIERS:

RENET PASSE, LES POLGAR CASSENT



Avec près de neuf cents participants, l'Open semi-rapide d'Aubervilliers version 89 pouvait légitimement revendiquer le titre de plus grand Open du monde. Cinq Grands Maîtres Internationaux, vingt-sept Maîtres Internationaux, et... cinq ordinateurs, tel était le plateau concocté par l'équipe de Jacques Vernadet. Olivier Renet, MI et numéro 2 français, remporte une très belle victoire en réussissant presque le score idéal.

1. Renet 11,5/12; **2-3.** Todorcevic (MC), Alisa Maric (GMI féminine-Y) 11; **4-13.** Arnold (H), Mirallès, Sharif, Plesec (Y), Judith Polgar (H), Haïk, Seret, Hresc (TCH), Julve, Lejeune 10,5; **14-25.** Zsuzsa Polgar (H), Zsofia Polgar (H), Bernard, Degraeve, Mephisto (ordinateur!), Verat, Wilder (USA), Apicella, Kosten (ANG), Varga (H), Sellos, Prié 10...

Voici comment le Maître International franco-iranien Mershad Sharif fit des misères à la petite Judith Polgar...

J. Polgar-M. Sharif. Gambit Roi.
1. e4, e5; 2. f4, Fc5; 3. Cf3, d6; 4. c3, Fb6; 5. d4, ed4; 6. cd4, Fg4; 7. Fe3, Cf6; 8. Cc3, Cc6; 9. Fc4, 0-0; 10. 0-0, Ce4; 11. Ce4, d5; 12. Fd5, Dd5; 13. Cc5, Tfe8; 14. Dd2, Ff3; 15. Tf3, Te3; 16. Te3, Fc5; 17. Rh1, Dd4; 18. Td3, Df6; 19. Tae1, h6; 20. a3, Fd6; 21. Tf1, Te8; 22. b4, a6; 23. g3, De6; 24. Tf3, De4; 25. Rg1, a5 0-1.

(Voir page 23, l'article de Pierre Nolot sur les extraordinaires performances des ordinateurs)

LE ROI ET LA PETITE REINE

CLASSEMENTS MONDIAUX AU 1er FEVRIER 1989

Hommes: 1. Kasparov (URSS) 2775; **2.** Karpov (URSS) 2 750; **3.** Short (ANG) 2 650; **4.** Speelman (ANG) 2 640; **5.** Beliavski (URSS) 2640; **6.** Ivantchouk (URSS) 2 635; **7.** Salov (URSS) 2 630; **8.** Ribli (H) 2 625; **9.** Andersson (S) 2 620; **10.** Nunn (ANG) 2 620; **11.** Hjartarson (ISL) 2615; **12.** Portisch (H) 2610; **13.** Seïrawan (USA) 2 610; **14.** Tal (URSS) 2 610; **15.** Timman (PB) 2610; **16.** Youssoupov (URSS) 2 610; **17.** Sax (H) 2 610; **18.** Kortchnoï (CH) 2 610; **19.** Lpoutian (URSS) 2610; **20.** Goulko (USA) 2 610; **21.** Agdestein (N) 2 605; **22.** Nikolic (Y) 2 605; **23.** Sokolov (URSS) 2 605.

Les deux "K" s'envolent: Kasparov n'est plus qu'à 10 points du record établi par Bobby Fischer en 1972, et Karpov n'a jamais été aussi haut. L'écart avec les poursuivants est gigantesque: Short est à plus de 100 points. Les Anglais font un beau tir groupé en plaçant trois des leurs dans les dix premiers.

L'hégémonie soviétique continue: cinq joueurs dans les dix premiers et huit dans les vingt premiers (le petit nouveau s'appelle Smbat Lpoutian).

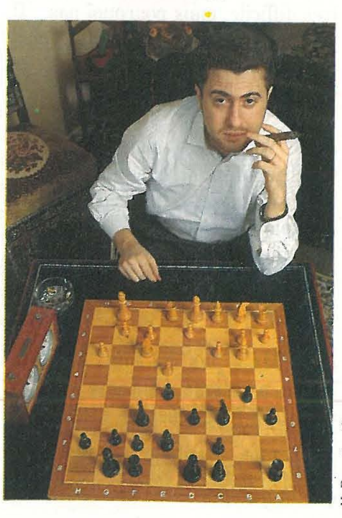
Femmes: 1. Judith Polgar (H) 2525; **2.** Tchibourdanidze (URSS) 2520; **3.** Zsuzsa Polgar (H) 2 510; **4.** Cramling (S) 2 480; **5.** Ioseliani (URSS) 2 480; **6.** Gaprindashvili (URSS) 2 435; **7.** Akhmilovskaïa (USA) 2 400; **8.** Levitina (URSS) 2400.

Numéro 1 mondiale à 12 ans et demi, Judith Polgar pulvérise tous les records: 160 points de progression Elo. Pour la première fois, les Soviétiques ne font plus la loi, trois "étrangères" se glissant dans les cinq premières.

France hommes: 1. Spassky 2580: **2.** Renet 2 480; **3.** Kouatly 2 470; **4.** Lautier 2 450; **5.** Andruet 2 420; **6.** Sharif 2 420; **7.** Leski 2 415; **8.** Sellos 2 405; **9.** Herb 2 405; **10.** Apicella 2 400; **11.** Mirallès 2 400; **12.** Haïk 2 390; **13.** Koch 2 390; **14.** Vaisman 2 390; **15.** Boudre 2 380.

France femmes: 1. Tagnon 2 175; **2.** Leroy-Flear 2 170; **3.** Lebel-Arias 2 085; **4.** Winkler 2 050; **5.** Dubois-Shall 2 035; **6.** Kientzler 2 035; **7.** Merlini 2 035; **8.** Ruck-Petit 2 030; **9.** Fruteau 2 005; **10.** Evtouchenko-Boulogne 2 005.

Bachar Kouatly, qui a récemment obtenu la troisième norme nécessaire au titre de Grand Maître International.



Y. Forestier/Sygma

QUI RENCONTRERA KASPAROV POUR LE TITRE MONDIAL

On commence enfin à voir le bout de l'interminable cycle de sélection du futur challenger du champion du monde. On connaît en effet à présent les quatre qualifiés qui disputeront les demi-finales. Le dernier en date est le Hollandais Timman qui a finalement éliminé le Hongrois Portisch.
Car après la qualification surprise, l'été dernier, de l'Anglais Speelman face à son compatriote archi-favori Short, on a pu voir Karpov éliminer facilement l'Islandais Hjartarson (après trois nulles et deux gains) et le Soviétique Youssoupov venir à bout de l'étonnant Canadien Spragett.
Mais là, ce fut vraiment sur le fil. Après les six premières parties réglementaires, les deux joueurs étaient à égalité (une victoire chacun, quatre nulles). Ce match supplémentaire ne les départageait pas plus puisqu'il se soldait par deux parties nulles. Il fallut donc recourir aux systèmes de "parties-suicides".
Le principe en est simple. Le premier qui remporte une partie est qualifié. Et cette fois, la première partie (chaque joueur ne disposait plus que d'une heure) fut fatale à Spragett.
Rendez-vous en octobre à Londres pour les demi-finales qui opposeront Karpov à Youssoupov et Speelman à Timman.

Le canadien Spragett aura maintenu le suspense jusqu'au bout dans le match l'opposant à Youssoupov.



Catherine Jaeg

EN BREF

• **Groningen (PB).** **1.** Rogers (AUS-2 535) 6,5/9; **2.** Ftacnik (TCH-2 590) 5,5; **3-5.** Nunn (ANG-2 625), Khalifman (URSS-2 530), Douven (PB-2 430) 5; **6-7.** Greenfeld (ISR-2 550), Brenninkmeier (PB-2 390) 4,5; **8-9.** Piket (PB-2 495), Lautier (F-2 365) 4; **10.** Hoeksema (PB-2 355) 1. Malgré une superbe victoire sur John Nunn (numéro 10 mondial), Joël Lautier fait un tournoi décevant.

• **Hastings (ANG).** **1.** Short (ANG-2 665) 9/14; **2.** Kortchnoï (CH-2595) 8,5; **3-4.** Goulko (USA-2 590), Speelman (ANG-2 645) 7,5; **5.** Smyslov (URSS-2 550) 6,5; **6-7.** Larsen (DK-2 560), Kosten (ANG-2510) 6; **8.** Chandler (ANG-2 605) 5/9 (l'Anglais, malade, se retire à la 10e ronde).

Tournoi des Challengers: Judith Polgar (12 ans et demi) remporte le tournoi en battant le GMI anglais Flear à la dernière ronde!
1. J. Polgar (H) 8/10; **2.** Sadler (ANG-14 ans) 7,5; **3-7.** Arkell (ANG), Lima (BRE), Mc Donald (ANG), Plaskett (ANG), Wojtkiewicz (URSS) 7...

• **Hilversum (PB).** Match exhibition entre l'ancien champion du monde soviétique Mikhaïl Tal (2610 Elo) et le Hollandais Jan Timman (2 610). Tal l'emporte 3,5-2,5 (+ 2, = 3, - 1).

• **Reggio-Emilia (ITA).** **1.** Gourevitch (URSS) 6,5/9; **2-3.** Kir Gueorguiev (BG), Andersson (S) 5,5; **4-5.** Ivantchouk (URSS), Ehlvest (URSS) 5; **6.** Ribli (H) 4,5; **7-8.** Anand (IND), Damljanovic (Y) 4; **9.** Sax (H) 3; **10.** I. Sokolov (Y) 2.

• **Sibernik (Y).** **1.** Kozul (Y-2 505) 7/9; **2.** Vassioukov (URSS-2 485) 7; **3.** Smagine (URSS-2 550) 7; **4.** Kotchiev (URSS-2 480) 7.

• **Séville (ESP).** **1.** Lalic (Y-2 425) 7,5/9; **2.** Hebden (ANG-2 460) 7,5; **3.** Hodgson (ANG-2 525) 7,5; **4.** Urday (PER-2 430) 6,5...

• **Grand Prix de France 1988.** Classement final de ce véritable championnat de France des tournois: **1.** MI Sellos 188 points; **2.** MI Andruet 171; **3.** MI Boudre 161; **4.** MI Sharif 132; **5.** MI Mirallès 120; **6.** MI Giffard 114; **7.** MF Prié 102; **8.** MI Haïk 85...

• **Demi-finales du championnat d'URSS 89** (les qualifiés sont en majuscules).
Klaipeda: **1.** DOLMATOV (2 550) 10,5/13; **2.** GUELFAND (2 585) 10,5; **3.** PSAKHIS (2 560) 10; **4.** BALACHOV (2 540) 9,5; **5.** OLL (2475) 9; **6.** Smirine (2 500) 9; **7.** Aseev (2 445) 9; **8.** Dokhoïan (2520) 8; **9.** Mikhaltchichine (2 480) 7,5; **10.** Ionov (2 360) 7,5 **11.** Rosentalis (2 490) 7,5; **12.** Kholmov (2 475) 7; **13.** Shirov (NC) 7; **14.** Goldin (2530) 6,5.
Simféropol: **1.** DVOIRYS (2 440) 11/13; **2.** TOUKMAKOV (2 590) 10,5; **3.** MALANIOUK (2 520) 10,5; **4.** GUEORGUADZE (2 500) 10; **5.** DREEV (2 495) 10; **6.** Lerner (2530) 9,5; **7.** Youdassine (2 530) 9,5; **8.** Ulibine (2 390) 9,5; **9.** Khalifman (2 530) 8,5; **10.** Kovalev (2 440) 8,5; **11.** Kharitonov (2 550) 8,5; **12.** Romanichine (2 530) 8,5; **13.** Savcenko (2 480) 8; **14.** Yourtaev (2 485) 7.

THIERRY PAUNIN

DAMES

PRESMAN VAINQUEUR A MINSK

Du 2 au 21 décembre derniers, Minsk accueillait le traditionnel tournoi par invitation organisé par la Fédération soviétique, et c'est Presman, un "deuxième couteau" soviétique qui l'emporta avec 21 points en 15 parties (6 victoires et 9 nulles). En réalisant une norme de G.M.I., il devance des compatriotes plus qualifiés que lui: Mitchanski, Gantwarg, Korenewski et Baliakine, qui finissent tous avec 20 points. Les Néerlandais, dont l'ex-champion du monde van der Wal, qui termine 7e avec 18 points se retrouvent à la traîne. Brouwers lui, réussit l'exploit d'obtenir sa première norme de maître international, et termine 10e en battant Gantwarg!

Les résultats:
1. Presman (URSS): 21,
2. Mitchanski (URSS): 20,
3. Gantwarg (URSS): 20,
4. Korenewski (URSS): 20,
5. Baliakine (URSS): 20.

Dames: classement Volmac
Le classement Volmac est le pendant, pour les dames, du classement Elo aux échecs: la classification des meilleurs joueurs et joueuses du moment. Voici les cinq premiers de chaque catégorie du classement qu'a publié la Fédération mondiale du jeu de dames (F.M.J.D.):

Hommes:
1. Sijbrands (P.B.): 2456; **2.** Tchizov (URSS): 2435; **3.** Kouperman (U.S.A.): 2423; **4.** Wiersma (P.B.): 2422; **5.** Dibman (URSS): 2419.

Dames:
1. Sadowskaïa (URSS): 2402; **2.** Ratkovitch (URSS): 2363; **3.** Levina (URSS): 2357; **4.** Jankowskaïa (URSS): 2340; **5.** Vanlith (P.B.): 2330.

LUC GUINARD

BRIDGE

LE BRIDGE SOVIETIQUE ARRIVE

LUC GUINARD

L'événement du bridge en 1989 pourrait bien être l'arrivée de l'Union Soviétique dans les compétitions internationales. La majorité des bridgeurs soviétiques se trouve dans les Etats baltes, en Lettonie, Lituanie et Estonie, où de nombreux tournois se disputaient jusqu'en 1971, année durant laquelle le bridge fut interdit, considéré comme un jeu "capitaliste". Il a désormais retrouvé droit de cité, avec des compétitions régulières, des rubriques spécialisées dans les journaux, la nomination d'un bureau de la Fédération soviétique, Contract Bridge Association of the Soviet Union, et la création de l'Estonian Tournament Bridge League. Cependant, les relations entre les deux organismes ne sont pas très claires, ce qui est un sujet de préoccupation pour la Fédération européenne. On peut craindre en effet que le bridge ne serve de moyen pour exprimer le réveil des sentiments nationalistes dans les états baltes. Or, la Fédération mondiale ne reconnaîtra que la seule Fédération soviétique, de même qu'il n'existe qu'une Fédération de Grande-Bretagne (Angleterre, Ecosse et Pays de Galles).

BRIDGE... AMAIGRISSANT

Aux Olympiades de Venise, l'équipe féminine italienne n'a guère été brillante; elle s'est fait éliminer avant la phase finale! Néanmoins, la vedette est revenue à une joueuse de l'équipe nationale, Marisa Bianchi, qui a abandonné la haute compétition pour devenir P.-D.G. d'une fabrique de produits de beauté. Elle n'a pas oublié sa passion, puisque sa nouvelle gamme, qu'elle présentait à Venise, s'appelle "Squeeze", et les crèmes, émulsions et autres lotions prennent le nom de "Contre", "Top", "Dame de cœur", "Valet de carreau" ou "expasse". Les premiers articles de bridge en vente exclusivement en parfumeries!

LA GUERRE DES SEXES

Une "guerre des sexes" aura lieu à Paris et à New York, dans la première quinzaine d'avril. Cette compétition bridgesque non-stop entre équipes féminines et masculines sera organisée par les journalistes de bridge américains Alan Truscott et Phillip Alder, et donnée au profit d'une bonne œuvre!

BALADE BRIDGE

Bridge International propose deux "balades bridge" durant les vacances scolaires de Pâques:

• du 24 au 30 mars, une croisière sur le Rhin, de Strasbourg à Coblence, en passant pas Heidelberg et la célèbre Lorelei. Six jours de détente et de bridge. Forfait: 3 380 F en pension complète.

• du 2 au 9 avril, et du 9 au 16 avril: Gammarth (plage de Tunis, golf de Sidi Boussaïd).

Hôtel Abou-Nawas. Du 2 au 9 avril, stage avec notre chroniqueur champion du monde, Philippe Soulet; du 9 au 16 avril: Balade bridge, avec Patrice Bauche. Forfait 3 850 F pour la semaine. (Paris-Paris en demi-pension).

• Bridge International, 190, rue Lecourbe, 75015 Paris.
Tél.: (1) 48 28 72 23.

EMMANUEL

SCRABBLE

TOURNOI DU MILLENAIRE

JEANNNIN-NALTET

A l'occasion du Millénaire de la ville de Maisons-Alfort, s'est déroulé le 15 janvier dernier le Challenge Ile-de-France de Scrabble. Vu l'originalité de la formule, seul le joueur le plus régulier pouvait remporter le tournoi. Ce que fit Marc Treiber, double champion d'Ile-de-France (87 et 88), qui s'est accordé le luxe de gagner les trois parties. La singularité du tournoi marqua la partie du matin, jouée "sans prime de Scrabble"; c'est-à-dire sans les 50 points habituels. Les joueurs ont donc dû se départir de leurs habitudes, et préférer un mot de cinq ou six lettres à 20 points, plutôt qu'un scrabble à 65 (50 + 15). Essayez-donc, vous verrez...La seconde partie, elle, se joua "au top", ce qui signifie qu'étaient attribués à chaque joueur réalisant le maximum sur un coup (le "top") trois points supplémentaires; à un joueur réalisant le sous-top, deux points; puis pour un autre mot, un point et pour un mot erroné, zéro point. Enfin, la troisième partie fut une partie "joker", à savoir que chaque tirage comporte six lettres et un joker, joker remplacé à l'issue de chaque coup par la lettre qu'il représente. Voici la partie "joker" du Challenge Ile de France.

Si vous désirez la jouer, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot à trouver, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage. Veillez à remplacer à chaque coup le joker par la lettre qu'il représente et si cela se révèle impossible, laissez-le sur la grille et utilisez celui restant. Prêt? Alors à vous de jouer!

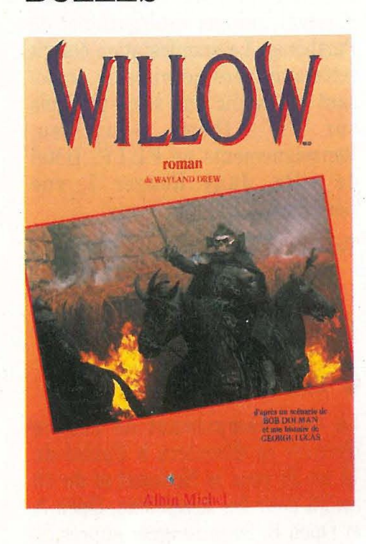
Tirages	Mots à trouver	Position	Points
A E H J T Y ?			
H I M O S T ?	JAYET **(a)**	H4	58
A E G H M V ?	THOMIST(E) **(b)**	8H	86
M + A E F S U ?	HAVAGE(S) **(c)**	5E	52
A E G K U X ?	FAM(E)USE	9C	94
K + A E I L T ?	(L)EGAUX	4J	53
E L T + A O Z ?	(H)AIK **(d)**	8A	92
E E F N R T ?	(B)ATIFOLEZ	C5	92
E E R R S U ?	F(U)MERENT **(e)**	E7	84
C D O P T U ?	E(Q)UERRES	O8	74
D D I L N O ?	POUX	O1	45
D E N N L O ?	DOD(E)LINE	14H	76
L D + C I I T ?	(A)NONE **(f)**	15H	31
A I I L S W ?	L(U)CIDITE	11H	70
C E I N N R ?	SWA(H)ILI(S) **(g)**	A5	66
R + E O R R V	C(A)NINE	12G	29
	VO(C)ERO **(h)**	2J	32
	TOTAL		**1034**

(a) JAYET: vieux mot pour désigner le jais.
(b) THOMISTE: adepte de la doctrine de saint Thomas
(c) HAVAGE: abattage d'une roche à l'aide d'un engin mécanique.
(d) HAIK: grand voile rectangulaire porté par les musulmanes.
(e) FUMERENT: forme au passage HAIKU, petit poème japonais.
(f) ANONE: arbrisseau des régions équatoriales.
(g) SWAHILI: langue bantoue parlée dans l'Est de l'Afrique.
(h) VOCERO, I: chant funèbre corse appelant à la vengeance.

BENJAMIN HANNUNA

ATMOSPHERE

DES ROMANS... ET DES BULLES



• *Willow*, roman de Wayland Drew, d'après un scénario de Bob Dolman, et une histoire de George Lucas... Sorti en décembre dernier, le roman, ponctué de photos du film plongera les lecteurs au sein de ce monde merveilleux où se confrontent le Nelwyn Willow et la sorcière-reine Bavmorda aidés dans leurs tâches par des protagonistes fantasques.

Dessin : CHRISTIAN GOUX
Scénario : DIDIER CONVARD
LES 7 MORTS DE MISS HARINGTON

Editions Albin Michel, 98 F.

• *Les Sept Morts de Miss Harington*, texte de Didier Convard, dessin de Christian Goux. Miss Harington reçoit un cadeau pour le moins bizarre: une barque comprenant huit personnes, dont une décapitée. Le lendemain, elle est découverte noyée dans un étang. L'inspecteur Grandin se retrouve avec une foule de suspects et un mystère à élucider. Entre Agatha Christie et Bob de Moor... Sortie en janvier, Editions Glénat, collection Jeunesse, 45 F.

• *Dans l'ombre du Soleil, tome 3, Alia*, texte et dessins de Colin Wilson.
Dans les entrailles du vaisseau spatial GP3, la vie de la colonie est menacée. Rael organise la survie du groupe, tente d'entériner les complots et part, désespérément, à la recherche de GP1, la réplique, intacte, du vaisseau. Après *Rael* et *Mantell*, *Alia* clôt le cycle de la

Colin Wilson
DANS L'OMBRE DU SOLEIL

série.
Sortie en février, Editions Glénat, collection Circus, 45 F.

• *Le Sacrifice du fou,* texte de Christian Mouquet, dessin de Kano. Editions Glénat, prix: 45 F.
Dans le Paris de l'occupation allemande, le sacrifice du fou devient celui du professeur Pinchon, qui voit tomber un à un ses alliés au cours de ce thriller au rythme effréné. Parallèlement à l' aventure, se déroule une partie d'échecs. Voilà qui devrait séduire les amateurs des deux genres.

• Carnage mondain, n°24, 12 pages, petit format, paraît toutes les trois semaines, 10 timbres postaux à 2,20 F pour 6numéros (!), à envoyer à : Alexis Bès, 15, Grande Rue, 78290 Croissy.

Des potins "of the world," "news"

CARNAGE MONDAIN
--- StrikeForce Renegade ---
24

littéraires et inspirations de toutes sortes, sans oublier les "news from USA", la vie des zines, le tout SF, bien écrit et fort sympathique, qui inspirera les amateurs du genre.

RADIO LUDO

• Radio Brume (région lyonnaise) sur 90,7 MHz vous propose "l'Echo des Runes", une nouvelle émission hebdo consacrée aux jeux, de 19 heures à 20h30. Tél.: 78 89 45 05.

THEATRE

A savoir
• La Cagnotte, de Eugène Labiche représentée à la Comédie française du 10 décembre au 28 avril met en scène le jeu de la bouillotte, ancien jeu de cartes qui permet aux joueurs de la pièce, de prendre quelques vacances.

CINE

• Palmarès du 17e Festival international d'Avoriaz du film fantastique, présidé par Terence Stamp:

- Grand prix du film fantastique: *Dead Ringers* (Canada), de David Cronenberg.

- Grand prix de l'étrange: *Faperhouse* (Grande-Bretagne), de Bernard Rose.

- Prix spécial du jury: *Kingsize* (Pologne), de Juliusz Machulski.

- Prix des effets spéciaux: *The Blob* (USA), de Chuck Russell.

- Mention spéciale du jury: *Baxter* (France), de Jérome Boivin.

- Prix de la critique: *Parenis* (USA), de Bob Balaban.

- Antenne d'or: *Monkey shines* (USA), de George A. Romero.

- Prix de la commission supérieure technique: *Dead Ringers*.

- Grand prix de la sélection peur: *Waxwork* (USA), de Anthony Hickox.

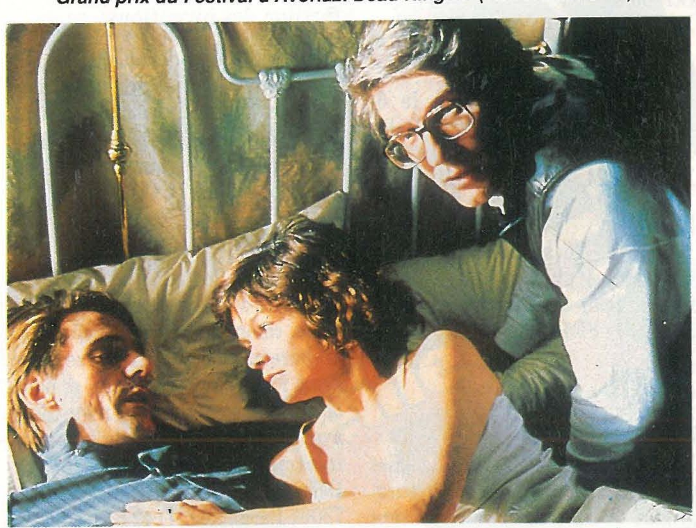
- Prix "grand guignol" de la sélection peur: *Hand of death* (G.B.), de Anders Palm.

- Grand prix de l'INA du court métrage fantastique: *Grain de ciel*, de manuel Sanchez.

- Prix spécial du jury: *Lifting*, de Christophe Jacrot.

- Mention spéciale: *Mourir en Macédoine*, de Claude Duty.

Grand prix du Festival d'Avoriaz: Dead Ringers (Faux Semblants).



CALENDRIER

FEVRIER

■ Jeu d'histoire:
Les 25 et 26, participez à la deuxième Coupe de la Fédération Française de Jeu d'Histoire organisée avec l'appui de l'AMM (club local): tournoi en 15 mm avec la 7e édition de Wg.

AMM, Alain Roudil, 74, avenue de la République 38170 Seyssinet. Tél.: 76 21 48 68.

MARS

■ Echecs:
Le 3, Lugano sera le siège du 14e Open international d'échecs de Suisse; au programme: tournois de Maîtres et Principal. Inscriptions à effectuer avant le 20 février à: Open Scacchistico Internazionale Via Sorengo 6, CH 6900 Lugano.

■ Scrabble:
Du 4 au 11 Dakar accueillera le 1er Festival de Scrabble de la Francophonie. Renseignements: Comité Dauphiné-Savoie: M. Vieilly: 76 96 65 65.

■ Bridge:
Du 16 au 19 aura lieu le championnat d'Europe de bridge par paires (Salsomaggiore), et les 11 et 12 les finales nationales par paires, mixtes. La Fédération française de bridge vous communiquera les informations au (1) 47 38 24 40.

■ Scrabble:
Le 19 se déroulera la phase III du championnat de France de Scrabble.
Renseignements: (1) 43 80 40 36.

■ Echecs:
Du 18 au 21, aura lieu le 6e Festival d'échecs à Gaeta en Italie. Ecrire, à Antonio Cipollini, Via Faustina 24, 1 04024 Gaeta.

■ Dames:
Les 25 et 26 se dérouleront au Cannet les phases finales de la Coupe. Pour tous renseignements, appeler la FFJD au 56 29 08 46.

AVRIL

■ Jeu d'histoire:
Les Grandes Compagnies de l'Est parisien et la Confédération européenne de Jeu d'Histoire organisent la 5e Coupe d'Europe de Jeu d'Histoire. Ecrire aux Grandes Compagnies de l'Est parisien,79, avenue St-Mandé, 75012 Paris.

■ Scrabble:
Le 2, tournoi individuel en 3 parties à Vaux-le-Penil. Renseignements auprès de Mme Dumay au 60 68 21 62.

■ Dames:
Du 2 au 9, championnat de France de dames des jeunes à Questembert. Renseignements: 97 26 10 15.

■ Scrabble:
Le 2, se déroulera le championnat de France scolaire de Scrabble à Lunel. Renseignements à la FFSc au (1) 43 80 40 36.

■ Jeux de réflexion:
Du 1er au 9, se tiendra le 4e Salon des jeux de réflexion et des jouets éducatifs (ainsi que le 10e Salon international de la maquette et du modèle réduit). A l'actif de cette manifestation: 21 tournois et 75 jeux en démonstration, soit un total de 9 964 heures de jeux. Qu'on se le dise! Renseignements auprès de Noelle Gaudin au (1) 49 09 60 82.

■ Echecs:
Du 1er au 9, dans les salons de l'Hôtel Altea de Metz, venez assister au 7e Open international d'échecs, avec la participation des plus grands joueurs internationaux. Renseignements: Club Alekhine, Hôtel Frantel, 29, place Saint-Thiébault, 57000 Metz.

■ Salon des inventions:
Du 7 au 16 se déroulera le 17e Salon international des inventions dans le Palais des expositions et des congrès de Genève (Suisse). Pour tous renseignements,Innova Diffusion: (1) 40 74 48 48.

■ SICOB:
Du 17 au 28, le SICOB, Salon international d'informatique, télématique, communication, organisation de bureau et bureautique, se tiendra à Paris-Nord Villepinte; et pour octobre, il vous donne rendez-vous, avec les professionnels de la micro-informatique, au CNIT Paris la Défense. SICOB: 4, place de Vallois, 75001 Paris; tél.: (1) 42 61 52 42.

■ Bridge:
Le championnat du Marché Commun se déroulera du 17 au 23 à Ostende. C'est la 11e édition de cette manifestation qui se déroule tous les quatre ans. En 1985, la France a obtenu le Trophée (classement général sur la totalité des épreuves).
Renseignements à la Fédération de bridge: (1) 47 38 27 70.

MAI

■ Dames:
Du 3 au 8, la FFJD organise un tournoi international de dames à Issy-les-Moulineaux. Rens.:MJC, 31, bd Gambetta 92130 Issy-les-Moulineaux, ou auprès de M. Aguilar au: (1) 44 72 53 06.

■ Scrabble:
Du 4 au 7 se tiendra à Vichy le 14e Festival de Scrabble, avec deux épreuves ouvertes à tous: la Coupe de Vichy (open en 5 parties sans éliminatoires), et des Internationaux par paires en 4 parties. Renseignements auprès de la FFSc: (1) 43 80 40 36.

■ Collectarium:
Les 13 et 14, France et Jacky Broutin, dans la lignée de Toymania, le Salon du jouet, organisent pour la première fois un Salon Européen des Collectionneurs: Collectarium. Renseignements et réservations: Anamorphose, 60190 Avrigny.

Tél.: 44 77 07 88.

■ Scrabble:
Les 27 et 28: Finale du championnat de France de Scrabble à Antibes. Renseignements:
FFSc: (1) 43 80 40 36.

■ Dames:
Du 27 au 29, Tournoi national à Bordeaux. Renseignements au 36 35 01 64.

JUIN

■ Bridge:
Le 9 se déroulera le Simultané mondial de bridge; pour les finales nationales: le 11, épreuves par paires (Espérance),les 3 et 4, épreuves par quatre (Mixte), les 10 et 11, épreuves par quatre, (Interclubs), les 17 et 18, épreuves par quatre (Dames), les 24 et 25, épreuves par quatre (Excellence, Honneur, Promotion), les 26 et 27, épreuves par quatre (Mixtes Vermeil), et les 28 et 29, épreuves par quatre (Open Vermeil). Pour tous ces tournois, contactez la Fédération au (1) 47 38 27 70.

JUILLET

F.L.I.P.:
Pour la 4e année consécutive, la ville de Parthenay (Deux-Sèvres) organise du 9 au 13, le F.L.I.P., Festival ludique international de Parthenay. La manifestation élargit cette année ses activités en proposant au public une série de films sur le thème du jeu. Renseignements au F.L.I.P., Hôtel de ville, Jany Rouger 7, rue Béranger, 79200 Parthenay.

Tél.: 49 94 03 77.

AOUT

■ Echecs:
Le 64e championnat de France d'échecs se déroulera à Epinal du 11 au 26 pour le National et du 15 au 26 pour les Accessions, Open A et Open B. Se renseigner auprès de M. Alex Bessier, l'Eau Blanche Girmont, 88150 Thaon les Vosges.

■ Scrabble:
Du 11 au 15: championnat du monde de Scrabble à Namur. Rens.: FFSc au: (1) 43 80 40 36.

OCTOBRE

■ Jeux de L'Esprit:
Du 26 octobre au 5 novembre, le Palais des Papes d'Avignon abritera en son sein le 4e festival des jeux de l'esprit.

■ Jouets:
Du 2 au 5 se déroulera à Cologne l'Actif-Jeu 1989, une manifestation internationale d'exposition de jouets et hobbies avec participation du public. Téléphoner à Helmut Hellmig au 02 21/8 21 23 52.

■ Jeu d'histoire:
Finale de la Coupe de France de Jeu d'Histoire Antique-Médiéval: prévoir un week-end mi-octobre. Contacter les Chevaliers de St-Gilles, Michel Legrand au 61 68 30 40.

■ Dames: Du 15 au 29, Les Sables d'Olonnes orchestreront le 49e championnat de France de dames. Renseignements auprès de M. Maire, Damier des Olonnes 101, rue du 8 mai 1945, 85340 Olonnes sur Mer. Tél.: 51 90 73 78.

radio, FUN radio, FUN radio, FUN 101.9 FM* FUN



Ce disque aujourd'hui sur **FUN radio** demain partout ailleurs.

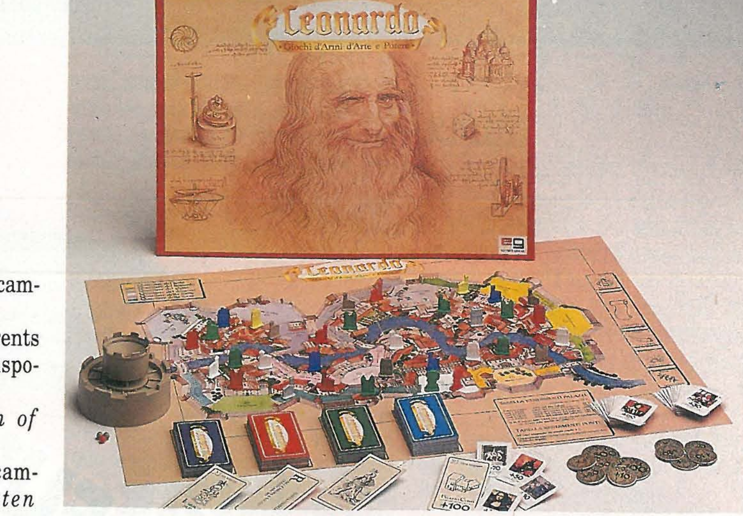
Ecouter la meilleure musique avant les autres... C'est un truc à rendre jaloux les radiovores aux dents pointues. Ne le leur dites pas, ils pourraient se brancher sur FUN RADIO : la radio qui flaire les hits avant qu'ils soient en tube.

FUN radio
La meilleure radio

*101.9 FM à Paris/Ile-de-France. Toutes les autres fréquences en tapant 3615 code FUN RADIO.

EQVATEUR

OUVERTURE MILANAISE



Leonardo va-t-il marquer la renaissance du jeu en Italie?

Paris et Milan lancent la période des salons du Jouet dans toute l'Europe. Ensuite, Nuremberg parachève cette saison. Nous vous parlerons des nouveautés présentées outre-Rhin dans le prochain numéro. En attendant, voilà quelques indiscrétions fournies gracieusement par nos étrangers de là-bas, notamment quelques nouveautés présentées à Milan.

ALLEMAGNE

En avant-première de la 40e Foire internationale du Jouet de Nuremberg (9-15 février) dont nous vous parlerons dans notre prochain numéro, voici les nouveautés que la firme *Ravensburger* y présentera:
• *Reise nach Moskau*: l'équivalent de *Voyage en France*.
• *Karl May-Spiel*: jeu de parcours.
• *Kendo Strategy Games*: un jeu de logique et de tactique pour 2 ou 4 personnes.
• *Schwein gehabt* ou "Bonne Chance".

ETATS-UNIS

Iron Crown Enterprises
• *Lords of Middle Earth, volume 3*: tous les hobbits, nains, trolls et orcs.
• *Role Master, companion 3*: nouvelle extension des règles.
• *Star Trike*: jeu de plateau de combats de vaisseaux spatiaux avec le même système de règles que *Space Master*.

Fasa
• *The Star League*: *sourcebook* pour *Battletech* sur *La Ligue des Etoiles*.
• *The War Book, part 1*: toutes les batailles les plus célèbres de *Battletech* de 3028 et 3029, rejouables avec *Battleforce* et *Battletech*.

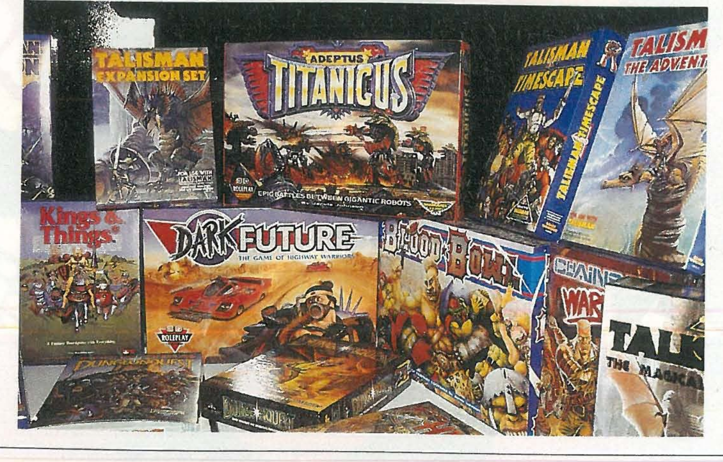
TSR
Pour commencer, quelques produits qui vont sortir aux Etats-Unis dans les semaines qui viennent:
• module GAZ 11, *The Republic of Darokin* (pour *D&D* et *AD&D*).
• module FR7, *Hall of Heroes* (campagne pour *Forgotten Realms*).
Passons maintenant aux différents modules en anglais bientôt disponibles sur le marché français:
• Module DLE 1, *In Search of Dragon* (série DragonLance)
• *Kara-Tur*, boîte pour une campagne orientale de *Forgotten Realms*
• Module *Kara-Tur, Mad Monkey Versus The Dragon Claw*
• Trois aventures de *Greyhawk* signées Rose Estes: *Master Wolf, The Price of Power* et *The Demon Hand*.

GRANDE-BRETAGNE

Grenadier
Spécialisée dans les figurines, cette firme propose en ce début d'année:
• un nouveau Dragon vert dans la série des Dragons n°2
• un Griffon géant dans la série *Dragonlords*.
• *Fantasy Race*: une nouvelle gamme de figurines sculptées par Julie Guthrie (mars).

Games Workshop
Très attendue, la sortie du second volume de *Realm of Chaos, The Lost and The Damned*, où sont décrits les monstres démoniaques de Nurgle et Tzeentch. Leur première caractéristique est d'être fait de cette énigmatique matière qu'on appelle *The Changer of the Way*. C'est-à-dire que leur structure physique ne cesse de se modifier, tout comme leurs titres, noms et pouvoirs. Les démons de Tzeentch sont regroupés sous l'appellation *The Lords of Change*, ceux de Nurgle sous celle de *The Great Unclean Ones*.
Actuellement disponible sur le marché anglais, *Something Rotten in Kislev*, la suite de la campagne *The Enemy Within* pour *Warhammer*. Devraient sortir très prochainement *Warhammer Fantasy Roleplay*, un jeu à mi-chemin des jeux de plateau et des JdR avec des systèmes de combat très rapides, un guide pour *The Old World* et un scénario d'initiation.
Cet été, sortiront également les *Star Players* pour *Blood Bowl* (tous les détails sur les Dwarfs, Elves, Skaven et autres races de *Blood Bowl*; et aussi des règles pour créer des *Star Players*) et *Battle Titans*, une boîte contenant six *Warlord Class Battle Titans*.
A noter dans le n°109 de *White Dwarf*, le magazine de cette maison d'édition, la liste complète de la garde impériale dont les figurines seront très bientôt mises en vente par Citadel.

Games Workshop: une gamme monstrueuse.



ITALIE

Par Marco Donadoni
Peu de nouveautés au Salon de Milan. La première vient d'une société, Imagommage, jusqu'alors spécialisée dans les jeux pour la publicité et les sponsors: cette firme vient de lancer un jeu grand public, *Squizop*, créé par un publiciste très connu, Umberton Berton, sous le pseudonyme de Lacerta Ludis. Dans ce jeu, chacun doit fabriquer des anagrammes à partir de mots magiques. Le plus original est le système de prise des lettres. Au fond d'une grande casserole, les lettres magiques. On y jette un plâtre magique, on remue avec une cuillère et les lettres restent collées à la barette placée dans la casserole. Auparavant, Imagommage avait produit un jeu sur les transports publics de Milan sous le patronnage de la Mairie.
Voici les autres jeux qui ont retenu notre attention lors du salon milanais:
• *Leonardo* (Editrice Giocchi): jeu de parcours, de combat et d'achat d'œuvres d'art dans une ville italienne lors de la Renaissance.
• *In bocca al lupo* (Ravensburger): jeu de cartes créé par Alex Randolph.
• *Incognito* (MB): ce jeu est vendu en France sous le nom de *Intrigues à Venise*.
Erratum: *Insieme* est édité en Italie par Clementoni et non par Ravensburger comme nous l'avions écrit dans le n° 55.

BANDE DE PETITS VEINARDS. A CHAQUE NUMERO, UNE NOUVELLE SURPRISE VOUS ATTEND. CE MOIS-CI, NOUS LANÇONS UNE RUBRIQUE QUI APPARAITRA LE PLUS SOUVENT POSSIBLE: POUR OU CONTRE...TOKYO EXPRESS OUVRE LE FEU. NOS AMIS "WARGAMERS" VONT ETRE COMBLES. COTE CONCOURS, VOUS N'AVEZ PLUS QUE QUELQUES JOURS POUR POSTER VOS BULLETINS. QUI SERA LE JEU DE SOCIETE ÉLU? A L'INTERIEUR DE LA REDACTION, LES PARIS VONT BON TRAIN. MAIS JE TIENS BON. QUEL JEU SERA ÉDITE? LA BANDE DES JOYEUX TESTEURS OFFICIE. AU-DELA DE TOUTE PRESSION. J'ATTENDS VOTRE COURRIER AVEC IMPATIENCE. A BIENTOT!

LES JEUX FONT LA FOIRE

Après avoir publié dans le dernier numéro de *J&S* la liste des nouveautés de l'année 89, voici maintenant les tendances de cette année qui commence. Avec quelques nouveautés supplémentaires que nous n'avions pu vous présenter dans le numéro 55.

LES THEMES À LA MODE

Certains appellent cela *"l'air du temps"*. D'autres regardent leurs rivaux avec suspicion: *"P'têt bien qu'ils ont copié"*. Pour l'instant, la COJ (Commission d'Opérations sur le Jeu) enquête en vain. Ses présomptions reposent tout de même sur des données tangibles: les fameux thèmes à la mode.
En tête de cette liste, le cinéma avec pas moins de quatre jeux: *Box Office* (Ajena), *Generic* (Play Bac), *Scénario* (RN 7 Productions) et le petit nouveau *Silence, on Tourne* (Grimaud France Cartes).



Ce dernier a été créé par Alain Levy, directeur de production chez Paris post-productions (firme spécialisée dans les courts métrages et la pub). Question originalité, ces quatre jeux restent sur le même créneau: le désespérant questions-réponses.

Second au hit-parade de ces thèmes à la mode, la Bourse avec *Maxi Bourse* (Schmidt), *Le Grand Jeu des affaires* (Dujardin) et le nouvel arrivant *Action Bourse* (Ajena). Plus la corbeille se remplit et plus le thème s'épuise: les deux premiers ayant placé la barre très haut, les "p'tits jeunes" ne peuvent guère avoir qu'un espoir: faire aussi bien. Sous peine de décevoir public et critiques.
(NDLR: A propos de Bourse, nous avions écrit Palais "Brognard" au lieu de "Brongniart". Mais voilà qui est rectifié!)
Enfin la valeur montante de ce classement, la sacro-sainte pub avec *Les Dents de la pub* (Dujardin) et les jeunots *Publifoly* (Rive Droite) et *Fous de pub* (MSA distribué par Ludodélire). Si les spots français sont réputés pour leur qualité, les jeux sur ce thème ont pour l'instant encore tout à prouver. Les deux jeunots vont-ils changer tout cela? Réponse dans les prochains numéros de *J&S*.

ELLE VOIT DES AUTO-EDITEURS PARTOUT!

Pourtant Tante Jessie vous avait bien averti: *"Finalement il vaut mieux toucher un faible pourcentage de royalties sur un best-seller, que d'être le P.-D.G. d'une société qui n'édite qu'un jeu... et le vend mal"* (voir *J&S* n° 55). Mais c'est bien connu: les neveux n'écoutent que rarement les conseils de leur tante. Pour preuve, à chaque détour du Salon, des auto-éditeurs tenaient pignon sur stand.

Maquettes ou produits élaborés, jeunes louveteaux ou hommes mûrs, ces inventeurs n'avaient qu'un seul point commun: avoir créé un jeu. Ensuite leurs objectifs divergeaient. Certains souhaitaient imiter le modèle Play Bac et trouver un distributeur; d'autres moins ambitieux avouaient avec raison qu'ils accepteraient si un costaud de l'édition décidait de prendre leur jeu dans son écurie.

L'histoire la plus étonnante, c'est celle de Christian Pachis. Le mois dernier, dans une nouvelle rubrique, *J&S* remettait à l'honneur et au goût du jour un des jeux qu'il avait créé: *Richesses du Monde*. Un des succès populaires de cette décennie. Edité depuis vingt et un ans, ce jeu a permis à Christian Pachis de payer ses études de chirurgie. Avec *Gym-Jungle*, cet inventeur essaie de reproduire ce miracle. Seule différence pour l'heure, ce jeu ne bénéficie pas de toute la logistique "nathanienne" dont avait pu bénéficier son aîné.
Dans ce patchwork de jeux auto-édités, quelques noms:



- *Octaves* (Erégie), un jeu de questions-réponses sur le la musique classique et le jazz



- *Fous de pub* (MSA), jeu de stratégie pour ceux qui rêvent d'imiter Séguéla.
- *Galaxia* (par la société du même nom), jeu de cartes sur le système solaire primé lors de différents salons (La Villette et Cannes, As d'Or du public en 1988).
- *Riviera Quest* (par la société du même nom), jeu de parcours sur la Côte d'Azur.
- *Mediapolis* (Altaïr Editions), encore un nouveau jeu sur le thème des affaires.
- *Dyslemo* (Altaïr Editions), jeu de lettres.
- *Flookboss* (Altaïr Editions), jeu de logique abstrait.
- Et l'incontournable, *Le Jeu de la guerre des mots* (Thierry de Kéguelin, auteur de *L'Immortel*), un moment annoncé chez Imex Management et murmuré dorénavant chez Ravensburger et Jumbo.

Aux détours des allées du Salon, certains auto-éditeurs et surtout certains jeux auto-édités ont pu nous échapper.

LES ENFANTS DU JDR

Plus complexes que les jeux de société traditionnels, plus simples que les jeux de rôle, l'avenir appartient-il à une nouvelle génération de jeux de plateau? Oriflam en semble persuadé (voir notre dossier page 39): témoin sa dernière production, *La Fureur de Dracula*.

LA COMMUNICATION, QUOA

Malraux a dit: *"Le XXIe siècle sera spirituel ou ne sera pas."* Les fils de pub, eux, professent à tout va que les années 90 ne seront pas sans la communication. Ces fous d'image et de dynamique de groupe vont certainement être ravis quand ils verront dans les vitrines des magasins deux jeux dits de communication. Non que *Life Style* (Ravensburger) et *Personality* (MB France) aient choisi comme thème la communication, mais ces deux nouveautés fonctionnent en communiquant. Dans l'un et l'autre cas, seule la communication entre les joueurs compte.

Dans le premier, chacun se retrouve sur le gril de (suite page 15)

TENTATIVE D'ANALYSE CRITIQUE D'UNE MANIFESTATION COMMUNICANTE DANS LE DOMAINE LUDIQUE

L'événement du mois, c'était, bien sûr, le Salon du jouet de Paris. Dans le dernier numéro, Pascal Gros vous en avait présenté en avant-première la plupart des nouveautés. Dans les pages ci-contre, vous trouverez les dernières informations qu'il y a glanées. Mais une revue comme *J&S* ne peut se contenter de faits. Notre mission est également de les analyser. C'est pourquoi nous avons demandé à Pierre Bretagnolle, réputé pour la profondeur et la clarté de ses réflexions, d'accompagner à Villepinte notre petit reporter. Voici le texte et les schémas explicatifs de notre envoyé... très spécial.

Je discute d'un ton badin avec Pascal Gros sur la route du Salon du jouet.

Nous avons été choisis pour couvrir l'événement par la procédure habituelle.

Alain Ledoux a surgi de son bureau chef-rédactorial tel un monstre immonde de sa tanière fétide (bon j'exagère, mais c'est vrai qu'il fume beaucoup) en poussant un long mugissement déchirant qui après traduction donne à peu près: *"Deux cocos pour le Salon du jouet...bouclage...important et ...groumpf, tiens."*

Quelques têtes sortent discrètement des tiroirs, perchoirs, placoirs, et deux de celles-là sont désignées fissa dont la mienne, ce qui ne m'étonne pas particulièrement: la dernière fois, j'avais été affecté d'office aux dessins de petits miquets, alors que je livrais des trous de rechange pour les dés que la rédaction épuise à longueur de tests.

Et c'est ainsi que notre équipe traverse en trombe les faubourgs parisiens. Le vent joue dans nos boucles blondes, mais Pascal ne semble pas apprécier particulièrement la beauté simple et radieuse de cette journée d'hiver. Bon c'est vrai, les sacoches de ma mobylette sont un peu courtes pour loger les jambes de ce grand être.

C'est ainsi que je perds bêtement Pascal dans un virage un peu serré!

Au Parc des Expositions, je négocie mon entrée mais un contrôleur me dit que non, même avec des sacoches neuves et un guidon bracelet je ne peux pas rentrer en mobylette. Je confie alors la bête à une hôtesse et pour faire bonne mesure j'antivole les deux à un solide piquet d'acier.

Me voilà enfin dans le fameux Parc des Expositions de Paris-Nord Villepinte.Aaaahaaha...Après quelques tâtonnements, je trouve la bonne entrée et je tiens à dénoncer au passage l'accueil déplorable: pas une ouvreuse n'a voulu m'accompagner avec sa lampe de poche.

Me voilà enfin dans le fameux Parc des Expositions de Paris-nord Villepinte... *"Aaaaahaahah..."*, fais-je en ouvrant les bras d'enthousiasme, interceptant dans le même temps la promenade tranquille d'un couple d'honnêtes commerçants.

Un peu essoufflé mais hors des atteintes vengeresses, j'arrive dans le secteur des jeux de stratégie. J'avise un stand coloré et m'approche. Que voilà un jeu étrange! Les principes m'en échappent et les bras m'en tombent quand un gentil monsieur m'explique qu'il s'agit d'une jolie brouette rose fluorescent d'Oyonnax. Où vont-ils chercher tout ça?

Je passe à proximité d'un éventaire d'automobiles miniatures mais je suis de la race des stratèges, de ceux qui s'aventurent aux tréfonds des raisonnements les plus vertigineux et ne sauraient s'attarder au spectacle de tels enfantillages. J'en suis là de mes pensées lorsque l'exposant du stand susnommé me fait savoir que le bruit qui sort de mes lèvres tremblotantes ne l'incommode pas outre mesure mais qu'il me saurait gré d'interrompre mes postillonnages intempestifs sur les vitres qu'il vient de faire...



Sur le stand Kenner Parker je constate à ses nombreuses extensions que *Trivial Pursuit* se porte bien...En plus des versions *Stars, France, Baby Boomer, Musique, Junior, Junior II, Genus, Genus II,* je voudrais signaler à la société Parker que je tiens à sa disposition les versions *Fromages de France* et *Fromages de France II*.

Je zigzague maintenant entre les stands des jeux de rôle quand je vois surgir un individu curieusement accoutré, tout de noir vêtu. Sur sa visière je peux lire:



NEF. Plus de doute, c'est un Grandeur Nature et je lui lance: *"Gneu?" "Nif"*, me répond-il aussitôt, et de me saisir d'une grande épée sur un stand d'accessoires pour lui courir sus. Je dois reconnaître que pour l'animation les organisateurs ont eu des idées épatantes...Ce n'est qu'après trois tours de salon et le renfort de ses camarades en vigilance que je m'aperçois de ma méprise.

J'opère un repli discret sur les jeux de société; cette fois j'y suis bien. La tendance cette année est plus que jamais aux dents longues: *Bourse, Maxi Bourse, Hyper Bourse*...Les stands sont tenus par des jeunes gens propres sur eux, le regard coca-cola bien frais.

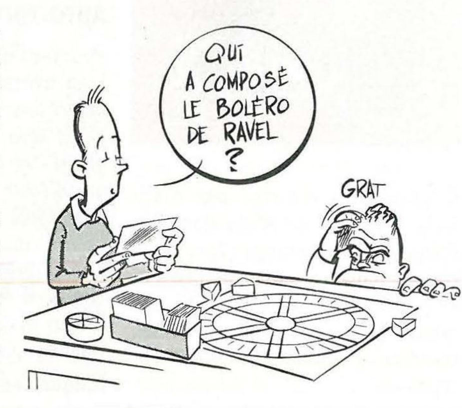
Un peu boursouflé, je décide de retrouver ma sérénité en affrontant quelques ordinateurs d'échecs en simultanée, sur le stand de Fidelity Electronics. Eh bien je le dis tout net, Pierre Nolot vous ment! Ces mécaniques sont d'une faiblesse insigne! A la quatrième boule de pétanque (empruntées sur un stand voisin), il ne restait plus une quille debout sur aucun échiquier, *Excel 68 000 Mach III* compris.

J'ai dû froisser certaines susceptibilités car j'ai terminé le Salon en jeu de Loi, avec sur les talons une meute de képis patentés...

PS: Il paraît que Pascal après un passage à Saint-Nicolas du Chardonnet où il s'est égaré au Salon du prêtre importé, aurait retrouvé le chemin de Villepinte et effectué son reportage dans ses mêmes pages. Méfiez-vous des contrefaçons!

PIERRE BRETAGNOLLE





l'analyse de son style de vie. Aux autres de découvrir vos préférences quant à un thème donné (sortie avril).
Dans le second, 420 cartes présentent des traits de caractère tous différents. Le but du jeu est de choisir secrètement le joueur qui correspond le plus à la définition proposée par la carte (sortie septembre).

LES RECALES

Le Salon est, chaque année, l'occasion pour les éditeurs de reporter, *sine die*, la parution de certains jeux pourtant annoncés les mois précédents. Pour commencer cette rubrique des recalés sans en avoir l'air, *Tempête sur l'Echiquier*. L'an passé, lors du même Salon, les responsables de Ludodélire annonçaient déjà sa sortie prochaine. Un an après, ils persistent et signent: *Tempête sur l'Echiquier*, c'est pour bientôt. Les imprécisions passées nous autorisent à un certain scepticisme.
Autre serpent de mer, *Sinbad, le JdR des Mille et Une Nuits*. Les officiels de Jeux Descartes reportent sa sortie à une date ultérieure. Peut-être l'année prochaine, qui sait?

LES SURPRISES

Dans le n° 55, nous avions essayé de passer en revue toutes les nouveautés en avant-première du Salon. Nous avions pensé à tout sauf à la nouvelle manie des éditeurs: les scoops. D'autres qualifieraient ce procédé de petites cachotteries.

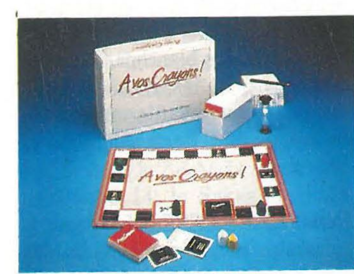
■ *Soviet System* (MB) ou comment accéder au Soviet suprême en évitant le goulag. Un jeu de stratégie et de parcours qui n'est pas sans rappeler *Kremlin* édité par la maison américaine Avalon Hill.

■ *Ave Cesar* (Ravensburger), une course de chars dans la Rome antique: jeu tactique et de cartes pour 3 à 6 joueurs.

■ *Mimikry* (Ravensburger), jeu de tactique solitaire.

■ *Intrigues à Venise* (MB France): jeu de déduction et de logique où il s'agit tout d'abord d'identifier son partenaire à l'aide de codes secrets, puis de remplir avec lui une mission dans Venise en fête.

■ *World in Flames* (Australian Design Group distribué en France par Jeux Actuels): wargame.



Pictionary: un petit frère... et beaucoup de "cousins".

PICTIONARY, LE MODELE À SUIVRE

Rob Angel fait des émules. Depuis 87, *Pictionary* connaît un certain succès aux Etats-Unis. A tel point que le *network* américain NBC diffuse chaque jeudi (20-21 heures) une émission-jeu sur le principe de jeu de *Pictionary*. Depuis son arrivée en mai sur le marché français, *Pictionary* semblerait avoir séduit les joueurs, et Kenner Parker fait des envieux. Si bien que sortiront cette année trois cousins de *Pictionary*: *A vos crayons* (MB France), *Image* (Schmidt), *Croq'Images* (Jumbo).



Soviet System ou "comment devenir Secrétaire général à la place du Secrétaire général". Bigre!

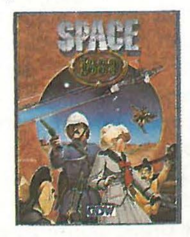
INDISCRETIONS

ANNIVERSAIRE. La maison d'édition *Bass & Bass* a fêté à l'occasion du Salon du Jouet de Villepinte ses 25 années d'existence. La rédaction de *J&S* adresse aux parents toutes ses félicitations.

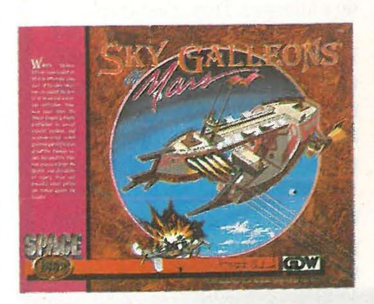
TRAINARD. *La Saga d'Ellesiel* (campagne pour le *Monde de Tregor*) tarde à paraître. Dragon Radieux annonce maintenant sa sortie pour le Salon du jeu de réflexion au mois d'avril. Pour l'instant, la bande de Jean-Claude Julliand et de Paul Chion travaille sur un troisième tirage du *Monde de Tregor*.

PERSEVERANT. Il y deux ans de cela, un jeune homme arrive dans les locaux de *J&S*. La tête pleine d'idées, pleine de jeux. Sagesse oblige, Jessie le met en garde. Attention, c'est très dangereux et très coûteux d'éditer un jeu. Après deux heures d'entretien, ce dynamique Grassois repart avec une liste de dix créateurs connus. Deux d'entre eux, Michel Gaudo et Guillaume Rohmer, séduits, acceptent de mettre en forme cette idée: le projet *Riviera Quest* venait de naître.

PLOUF. Pas de chance pour Jeux Actuels. Moins d'un mois après que les négociations avec GDW eu-rent abouti, cet éditeur américain informe le directeur de Jeux Actuels, Alain Pruvost, que la série de wargames *Europa* est épuisée. Dommage! Peut-être seront-ils disponibles en 1990.



Deux jeux importés en France par Jeux Actuels.



PATATRAS. Les deux jeux *Box Office* et *Action Bourse* ont eu chaud. Très chaud. Ajena, société éditrice et distributrice, vient de déposer son bilan. Heureusement pour ces deux jeux, l'administrateur judiciaire a décidé la poursuite de l'activité... et la réduction de la commercialisation de certains produits. Pauvres petites peluches!

SEXE. Aux Etats-Unis, la télévision l'a consacrée star. A chacune de ses émissions, des milliers d'Américains lui téléphonent en direct avec ce leitmotiv: "*Allo, Ruth. J'ai un problème sexuel. Aidez-moi.*" Elle est si populaire qu'un jeu a déjà été édité aux Etats-Unis sous son égide: *The Game of Good Sex*. Depuis peu, cette plus que quinquagénaire vient au secours des pauvres Français lors de l'émission *SuperSexy*. Et voilà que Schmidt décide d'éditer une version française de son jeu sous le vocable de *Docteur Ruth*. Ça promet!

REPRISE. Pion d'Or de *J&S* en 1984, *Le Gang des Traction-Avant* ne restera pas longtemps éloigné des rayons des magasins. Edité par International Team, ce jeu sortira en octobre chez Schmidt avec une nouvelle présentation.

COMMUNICATION. Grégoire Milot, un des créateurs du *Grand Jeu des affaires*, a vendu un jeu à la mairie de Saint-Quentin-en-Yvelines. Fil rouge: comment créer une entreprise. But de l'opération: faire venir des entreprises sur le territoire de cette commune. Décidément le jeu est de plus en plus utilisé à des fins de communication. Qui s'en plaindrait?

REVOLUTIONNAIRE. Créateurs du premier JdR sur la Révolution française (*Aux Armes, Citoyens!*), Jérôme Bocquet et Philippe Coste préparent déjà un autre JdR toujours à dominante historique pour le mois de mai. Egalement prévue la sortie de trois extensions pour *Aux Armes, Citoyens!* sur les thèmes suivants: la Vendée (avril), l'Empire et les colonies.

MOTS ET MAUX. Habourdin envisageait de sortir cette année un jeu de lettres intitulé *Mots de tête*,



BOX-OFFICE

(Ajena)

Matériel:
• un plateau divisé en quatre secteurs: casting, réalisation, scénario et production
• 6 pions-clap
• un dé
• 2 sabots distributeurs de cartes
• billets de banque
• 12 galettes récompenses
• 600 cartes "questions générales", 200 "Prix & Festivals" et 100 "Chance!"

But du jeu:
après avoir obtenu les quatre cartes relatives à un film et répondu correctement à une question "Prix & Festivals", répondre correctement à au moins deux des quatre questions d'une même carte "Prix & Festivals" pour décrocher "l'Etoile d'argent".

Le jeu:
en se déplaçant sur le plateau à l'aide du dé, le joueur tombe sur des cases de couleur différente. Pour chaque couleur, un thème. Pour chaque case, une question. En arrivant sur cette case, le joueur mise sur sa capacité à répondre et parie alors une somme minimale de 1 000 $. S'il répond correctement, il double sa mise et rejoue. S'il ne peut répondre, les joueurs suivants parient 50% de la mise et tentent de répondre à cette question.
Pour "construire" un film, le joueur doit réunir les cartes: "scénario", "casting", "réalisation" et "production". Celles-ci sont obtenues en répondant correctement sur les cases violettes. Le joueur doit obligatoirement commencer par acquérir une carte "scénario".
Une fois son film construit, le joueur reçoit 10 000 $ et peut se présenter sur les cases "Prix & Festivals". S'il répond correctement, il triple sa mise et prétend alors à "l'Etoile d'argent". S'il l'obtient, sa fortune est doublée et la partie est terminée. Le vainqueur est alors celui qui a amassé le plus d'argent.

Commentaires:
la boîte, le matériel placent la barre très haut et situent très bien le créneau visé (volontairement?) par *Box-Office*. Ce jeu ravira les érudits du cinéma par la difficulté de ses questions: mieux vaut connaître le monde et l'histoire du cinéma dans le moindre de ses détails. Par exemple, savez-vous quelle est l'expression favorite de Scarlet O'Hara?
Si vous ne connaissez pas la réponse, mieux vaut ne pas jouer à *Box-Office*. Et l'argent dans tout cela? Pour les béotiens du cinéma, ces billets ne sont que prétexte. Répondant exceptionnellement correctement, ils ne pourront en gagner. Les paris ne deviennent intéressants que pour les vrais cinéphiles. Question stratégie, ce jeu se contente de prendre exemple sur le Grand Maître *Trivial* en rajoutant un autre tiroir. Et la liste des *Trivial Pursuit* spécialisés de s'allonger. Trop, c'est trop!

EN BREF:
type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 6
clarté des règles: 7/10
matériel: esthétique: 8/10
efficacité: 9/10
originalité: 3/10
prix moyen: 395 F
nous aimons: ♥

où il s'agissait de fabriquer ses propres mots croisés. En un mois, ces assemblages de lettres ont certainement causé quelques maux de tête aux décideurs de cette maison d'édition puisqu'ils ont décidé de reporter cette sortie. Mais juré, promis, ce jeu sortira... un jour.

UN JEU POUR LES NON-VOYANTS. Non contents d'avoir séduit les acheteurs lors des périodes de fête, les créateurs d'*Abalone* continuent de surprendre. Ainsi viennent-ils d'adapter leur jeu pour les non-voyants. Avec un principe tout simple: les boules noires qui retiennent moins la chaleur ont été dépolies pour les différencier par le toucher des boules blanches. Elé-mentaire, non? Et les premiers tests avec des non-voyants ont prouvé l'efficacité de cette excellente idée. Bravo!

POUPEES RUSSES. Les "techniciens" ne s'accapareront pas le JdR. Grâce au Ciel, Dragon Radieux sortira en mars *Hurlement*, un JdR avec des mécanismes simples et une ambiance très présente: la vie quotidienne en France entre le Xe et le XIXe siècle. Partis avec un minimum d'informations, les aventuriers vont en découvrir de plus en plus au fil du jeu (principe des poupées russes). Une première extension est déjà prévue sur la vie quotidienne des Français au cours des siècles.

DEBROUILLARDS. Pour entrer au Salon du Jouet, mieux valait montrer patte blanche. Si vous n'étiez ni journaliste ni représentant, les cerbères de service vous renvoyaient poliment mais fermement. Combien de pauvres inventeurs de jeu en quête d'un éditeur ont vu leurs illusions se briser face à ce mur d'incompréhension. Tous sauf deux: Laurent Lavaur et Eric Randall avaient réussi à extorquer à un ami, propriétaire d'un magasin, le fameux carton d'invitation. Et ces deux jeunes gens de rebondir de stand en stand pour trouver un éditeur intéressé par leur jeu, *Formule Dés*, un jeu sur la Formule 1.

SHOW A L'AMERICAINE. En terme de marketing, le jeu de société est un créneau porteur (*NDR: quel terme vulgaire!*). Pas étonnant, dans ces conditions, que les télés s'y intéressent de près. Ainsi, après la rentrée, TF1 diffusera une émission chaque dimanche soir sur le modèle de *La Roue de la Fortune*. Le jeu mis en scène, *A vos Crayons* de MB (*NDR: un fils naturel de* Pictionnary), sert déjà de support à une émission diffusée aux Etats-Unis chaque jeudi (20-21 heures) sur NBC. Autre projet, une émission-spectacle que préparent les p'tits gars de Play Bac avec Patrice Laffont.

TEST AU HARRY'S BAR. Il a fait un tabac dans les pubs londoniens. Question d'ambiance, peut-être. Histoire de voir si *Le Jeu des petits cochons* pourrait séduire les Français, MB France en a donné un exemplaire au propriétaire du Harry's Bar. Avec pour mission de le tester auprès de ses clients. Des pubs au Harry's Bar, les petits cochons vont être dépaysés.

TOUT PETIT DEJA. Play Bac, on aime ou on n'aime pas. Mais question stratégie commerciale, on ne peut que constater l'efficacité de ces jeunes "louveteaux". Après avoir navigué avec succès sur la vague *Trivial Pursuit*, ils vont essayer de rebondir en s'orientant vers le public scolaire et lycéen. Depuis quinze jours, des clubs se créent dans les établissements scolaires. Deuxième volet de cette stratégie, l'édition de fiches questions-réponses, *Les Incollables*, pour les CE 2 et CM 2 distribuées dans les librairies par Hatier.

ENFIN. *Civilization*, un des musts des jeux de stratégie, va bientôt être traduit en langue française. Jeux Descartes comblera cette année (octobre?) ce vide dans les productions françaises. Dans *Civilization*, il faut partir de zéro, créer une civilisation de fond en comble; avant de passer successivement au niveau supérieur tout en pouvant combattre ou s'allier avec les autres joueurs. La chance n'intervient que très peu puisque *Civilization* se joue sans lancer de dés. Autres nouveautés préparées par Jeux Descartes d'ici à la fin de l'année:

■ *Illuminati*: le jeu des conspirateurs édité aux Etats-Unis par Steve Jackson Games, enfin traduit en France et dans sa version de luxe (sortie octobre).

■ *James Bond*: jeu de plateau et de stratégie créé par un Français avec des règles très simples.

LES NOUVEAUTES TRANSECOM. Bientôt disponibles en français le module I 6 *Ravenloft* pour *AD&D*, le module FR1 *Eaux Profondes* (campagne pour *Les Royaumes oubliés*). Quant aux sorties des produits TSR en v.o., lire page 32, L'International.



LES PETITS DERNIERS

STAR WARS LE GUIDE

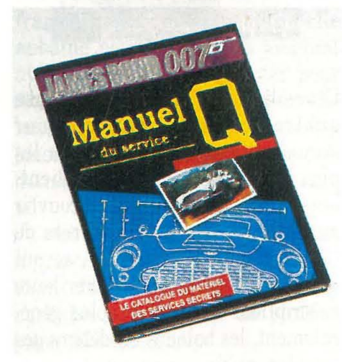
Supplément pour le JdR de La Guerre des Etoiles

Fanas de *Star Wars*, jetez à la poubelle votre dictionnaire. La traduction française du guide de *Star Wars* est enfin revenu des mains des correcteurs de Lucasfilm Ltd. Homogène et logique, ce guide doit être lu par tout joueur ou tout MJ désireux de pénétrer dans le monde où les armées de l'Empire et les Rebelles s'affrontent. Il fournit ainsi des références essentielles pour construire des scénarios. Théoriquement, cet ouvrage de 142 pages décrit l'univers de *La Guerre des Etoiles* tel qu'il se présente à la fin du premier film de la saga réalisée par George Lucas. Ce qui explique qu'on y parle beaucoup des forces impériales et peu des Rebelles. Mais, en fait, il présente des personnages, des lieux et des objets tirés des deux autres films: *L'Empire contre-attaque* et *Le Retour du Jedi*. A noter que ce livre est une bonne référence pour les vaisseaux.
(Jeux Descartes, 89 F)

LE MANUEL DU SERVICE Q

Supplément pour le JdR James Bond

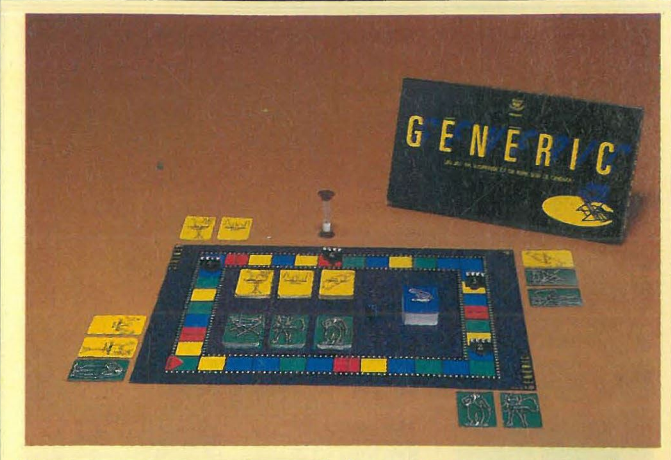
Aide de jeu attendu de *James Bond 007-Le Jeu de Rôle*, *Le Manuel du service Q* est un outil aussi indispensable qu'intéressant.



Illustrée de dessins, photos et plans techniques, cette encyclopédie de 112 pages décrit en détail et en images les armes (de poing et d'épaule; anciennes ou lourdes), les véhicules (terrestres, maritimes ou aériens), les fameux gadgets et les drogues employés par les agents des services secrets du monde entier. Les traducteurs français sont restés fidèles à la version américaine avec une mise en page très similaire, même s'ils proposent quelques variantes pour les illustrations. Malgré tout, si on épluche dans le détail cette encyclopédie, on relève quelques changements par rapport à la version américaine. Ainsi, le Beretta .25 a été remplacé par le Beretta 6,35 mm qui comporte six balles dans le chargeur au lieu de huit; le Taïsho 14 est devenu le Nambu 14; le Sykes-Fairbain Commando Knife s'est transformé en Dague de commandement Sykes-Fairbain; et la Renault 18 a disparu au profit de la Renault Fuego turbo. Des changements et aussi des erreurs: les illustrations ont été inversées entre le Heckler and Koch MP5 et le Heckler and Koch 53 (sur ce dernier, une erreur a même été commise sur sa Discrétion: +3 contre +5 dans la version américaine). Plus grave, les caractéristiques de l'Airbus A 310 et du Bede Acrostar ont été également inversées tout comme les illustrations du Bell AB47G et du Aerospatiale SA 315 B.
Malgré tout, ce guide est indispensable pour tout MJ de *James Bond-Le JdR*. Les fans de ce bon vieux James vont foncer dans leurs boutiques préférées pour l'acquérir.
(Jeux Descartes, 99 F)

POUR ACCOMPAGNER LES JDR

Créée il y a un an, la Compagnie des Jeux de rôle (CJR) propose aux accros de JdR et de wargames toute une série d'accessoires interchangeables d'un jeu à l'autre: des plateaux d'aventure (trois formats et un modèle avec des hexagones pour wargamer, de 25 F à 155 F), un écran du maître en plastique dur (75 F) et une piste de dés au format des livres de jeux (70 F). Cette société mettra en vente dès la mi-février des boîtes "transparentes" pour figurines ou pour les pions de wargames, des pions numérotés à la taille des figurines pour régler les combats plus facilement, de nouvelles feuilles de per-



GENERIC

(Play Bac distribué par Habourdin)

Matériel:

- un plateau comportant 9 cases jaunes ("décor" / "pub" / "scénario"), 9 cases vertes ("acteur" / "actrice" / "réalisatrice"), 5 rouges (une "hold-up"; 4 "ciné-poker") et 16 bleues ("suspense")
- 4 pions en forme de clap
- un dé
- un sablier
- 66 cartes vertes "cinéma parlant": 22 de chacune des trois catégories suivantes (acteur, actrice, réalisateur) avec six choix sur chaque carte
- 66 cartes jaunes "cinéma muet": 22 "scénario", 22 "pub", 22 "décor" (six choix sur chaque carte)
- 76 cartes "suspense": 14 "ciné-mot", 15 "casting", 17 "tandem", 10 "héros" et 10 "musique" (six choix sur chaque carte)
- un cahier-réponses

But du jeu:
obtenir une carte des six catégories ("acteur", "actrice", "réalisateur", "décor", "pub" et "scénario"); ensuite tirer quatre cartes jaunes ou vertes de catégorie différente et répondre au moins à deux questions sur quatre.

Le jeu:
Généric se joue par équipes de deux joueurs ou plus. La première équipe avance du nombre de points indiqués sur le dé. Sur une case jaune ou verte, elle choisit une des trois catégories correspondant à la couleur de cette case: elle est la seule à jouer. A condition de donner la bonne réponse en moins d'une minute, elle obtient la carte tirée et rejoue.
Sur une case verte, un seul joueur de l'équipe consulte la carte tirée et doit faire deviner à ses partenaires le nom de l'actrice, de l'acteur ou du réalisateur en évoquant uniquement sa carrière ou sa vie privée. Sur une case jaune, la façon de procéder est la même. Seule différence: au lieu de parler, il faut mimer.
Sur une case bleue, toutes les équipes jouent. Si l'équipe qui a tiré cette carte ne trouve pas la bonne réponse avant les autres ou avant l'écoulement du sablier, c'est à l'équipe suivante de jouer.
L'équipe qui arrive sur la case "hold-up" prend une carte à l'adversaire de son choix; sur une case "ciné-poker", elle défie une équipe adverse.

Commentaires:
un soupçon de *Trivial Pursuit*, une larme de jeu des métiers: pourquoi pas? Malheureusement ce jeu manque de finition. Les cases bleues sont trop nombreuses et frustrent les équipes adverses qui, en cas de bonne réponse, ne gagnent même pas le droit de jouer. Le hasard règle les déplacements, réduit les duels à un simple lancer de dés et finit par lasser les joueurs. Reste que ce jeu satisfera certainement les fanas du grand écran et en amusera certains.

EN BREF:
type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: à partir de 4 joueurs
clarté des règles: 6/10
matériel: esthétique: 3/10
efficacité: 6/10
originalité: 4/10
prix moyen: 240 F
nous aimons: ♥



LABORINTHUS

(ECG éditions distribué par Dragon Radieux)

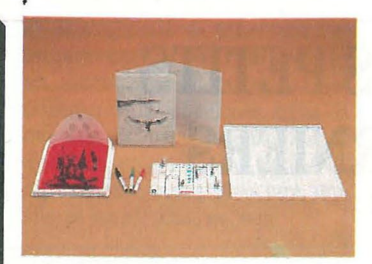
Matériel:

- un livret de règles
- un livret "scénarium"
- 2 tables de résolution
- feuilles de personnages
- 30 cartes "ecg" ("engins", "créatures" et "gibiers")

Le jeu:
ce JdR a choisi pour cadre le médévial onirique. En pratique, les cartes "ecg" peuvent intervenir de trois façons: ou le MJ décide d'intégrer au scénario une carte bien précise; ou bien, au cours du scénario, le MJ tire la première carte d'un des trois paquets; ou, enfin, après qu'un joueur est tombé sur une case "ecg", le MJ tire la carte sur le paquet correspondant à la case.

Commentaires:
la présentation luxueuse et le matériel fourni ne peuvent que ravir les amateurs de belles choses. Agréables à manier, les cartes "engins", "créatures" et "gibiers" permettent au meneur de jeu de relancer l'aventure quand les joueurs s'obstinent à rester au même endroit. A partir de règles très simples (bravo!), les auteurs laissent aux joueurs la possibilité de faire jouer leur imagination. Enfin, l'emploi de photos dans le "scénarium" est une excellente idée.
Malgré tout, *Laborinthus*, vendu en France près de 600 F et précédé d'une réputation flatteuse, déçoit. Et les créateurs de ce JdR suisse de tendre le bâton pour se faire battre. La préface du jeu place la barre très haut et le dépeint comme le nouveau modèle à suivre: "le" JdR qui a su garder les qualités de ce type de jeu tout en supprimant les défauts.
Hélas, mis à part quelques variantes comme les cartes qui existent d'ailleurs partiellement sous forme de tables de monstres dans les autres JdR et certaines résolutions d'actions, *Laborinthus* n'a rien de révolutionnaire.
Malgré les promesses faites dans la préface (*"nous voulions que l'univers dans lequel vivent les joueurs leur appartienne, qu'ils le créent au lieu de le subir"*), ce jeu obéit aux mêmes règles que ses congénères: pour qu'une partie soit vraiment intéressante, le meneur de jeu devra créer et préparer ses propres scénarios, à moins d'attendre les "scénariums" à paraître.
Qui plus est, ce jeu présente quelques incohérences: ainsi, si votre personnage perd un pied dans un combat, il peut continuer à se battre bien que le sang gicle de son moignon. Stupéfiant, non! Même des points nouveaux comme la recherche d'engins comportent des invraisemblances: quoi de plus normal, en effet, que de trouver trois doses de cyanure ou un tonnelet de glu dans un champ de luzerne!

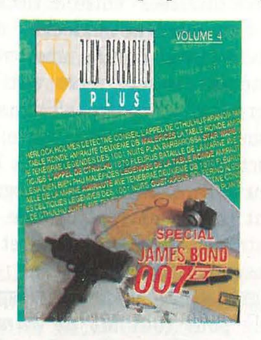
EN BREF:
type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
clarté des règles: 8/10
matériel: esthétisme: 8/10
efficacité: 7/10
originalité: 4/10
prix moyen: 595 F
nous aimons: ♥



sonnage et un livre de sorts. Seconde spécialité de cette société: la distribution de répliques d'armes du Moyen Age. Et, s'il vous plaît, pas en vulgaire plastique: ces répliques sont en grandeur réelle et en matériau d'origine (bois ou métal).

JD PLUS SPECIAL JAMES BOND

Dans le volume n°4 de JD Plus, les MJ de *James Bond-Le JdR* vont trouver des renseignements intéressants pour compliquer leurs par-



ties: des pièces d'équipement, une bibliographie des principaux livres écrits autour du célèbre agent secret et surtout une aide de jeu sur LE S.P.E.C.T.R.E. Cette organisation qui empoisonne la vie de James Bond est passée au crible. Quant aux rapports entre le S.P.E.C.T.R.E. et Tarot, voilà comment ils sont définis: "*Si vous considérez que des agents du S.P.E.C.T.R.E. se sont introduits au sein de TAROT, la cohabitation des deux organisations sera résolue de façon tout à fait satisfaisante. S.P.E.C.T.R.E. étant alors une super-organisation indépendante qui dirige ou influence en secret les activités de Tarot.*" Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué! Ou comment créer un tiroir qui perturbe encore plus les joueurs.

A noter également dans ce numéro un article sur les services secrets impériaux dans *Star Wars*, une présentation complète et un scénario pour *Guet-Apens* permettant à un débutant de s'initier.
(Jeux Descartes, 50 p., 25 F)

LE KIOSQUE

■ *Tatou n° 2, 30 F, bimestriel.*

Le magazine de la maison d'édition Oriflam continue de proposer des aides de jeu ou des suppléments pour les produits de sa maison mère.
Pour *RuneQuest*, *Les Poèmes de Gloranthe* (aide de jeu pour les MJ puristes); tous les détails sur les *Elémentaires*; une des provinces de Glorantha, Sartar, passée au crible; la suite du scénario, *La Piste des Broos*; un article sur les mercenaires.
Pour *Hawkmoon*, la description d'une nouvelle cité, *Heid'Hergger*, dont le nom n'est pas sans rappeler la ville allemande de Heidelberg, et un scénario où un jeune étudiant qui en sait trop est pourchassé.
Pour *Stormbringer*, une description fidèle de toute la ville.

■ *Chroniques d'outre monde, n° 15, 30 F, 78 pages, mensuel.*



Classique, ce numéro propose quatre scénarios, dont un pour *Jorune*. Sinon les aides de jeu les plus surprenantes se multiplient: ainsi Denis Gerfaud fait découvrir aux Maîtres de Jeu les secrets de "l'Encyclopédie Naturelle", ce qui permettra à ceux-ci d'illustrer leurs descriptions de forêts et, plus généralement, les balades en dehors des mondes qu'ils connaissent sur le bout des doigts.

■ *Casus Belli, n° 49, 30 F, bimestriel.*

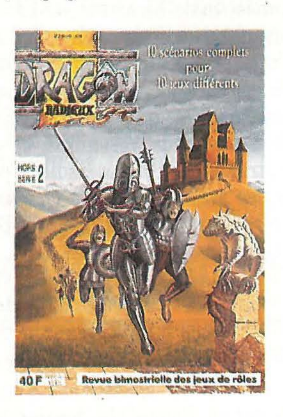
Zelazny fait feu de tout bois: dans une interview, cet auteur de fanta-

sy (*La Saga des Princes d'Ambre*) déclare notamment ne pas "s'impliquer" dans la production des JdR. Mais surtout, *Casus Belli* propose un système pour devenir prince d'Ambre en modifiant *AD&D, Rolemaster et JRTM*. Enfin, les fanas d'*Air Force* vont être ravis: la fiche de l'appareil soviétique Polikarpov I-16 leur permettra de disposer de nouveaux éléments pour construire un scénario.

■ *Graal, n° 13, 25 F, 58 pages, mensuel.*

Un numéro essentiellement consacré aux wargames avec huit scénarios. Pour contenter les "rôlistes", citons l'aide de jeu sur la projection astrale, appliquée à trois jeux (*L'Appel de Cthulhu, Chill, Maléfices*). A noter l'heureuse initiative de présenter un dictionnaire, bien utile, français-anglais et anglais-français des monstres d'*AD&D*. Et aussi: la présentation de *Morrow Project*, le JdR radioactif.

■ *Dragon Radieux, hors-série n° 2, 40 F, 90 pages.*



La formule classique du hors-série "spécial scénarios" frappe encore. Dix scénarios pour seulement 40 francs, voilà qui reste une belle aubaine pour les joueurs jonglant avec divers mondes. A noter pour *Animonde* un scénario assez violent, signé Croc, dans lequel les joueurs traqueront des "super-prédateurs" au cœur d'une cité fasciste!
James Bond 007, Paranoïa, Empires et Dynasties sont aussi au menu de ce second hors-série très agréable à l'œil avec de pleines pages d'illustrations.

■ *Graal, hors-série n° 1, 100 pages.*

Le premier hors-série de *Graal* concerne Tolkien et les jeux qui s'en inspirent: une bibliographie, une étude des langues elfiques, des conseils de jeu pour *JRTM*, des scénarios, des aides de jeux et plein d'autres articles en hommage à l'œuvre du père des hobbits. Passionnés et néophytes seront satisfaits, les premiers par les modifications suggérées pour leurs jeux préférés, les seconds par la qualité des informations.

■ *FForum, n° 11, 25 pages, revue de la fédération française d'Othello.*

A noter le classement Elo et toutes les parties du Grand Prix d'Europe 1988 et du championnat du monde 1988.

■ *Galactic News, n° 3, 4 pages, grand format, bimestriel, 24 F pour 5 numéros.*

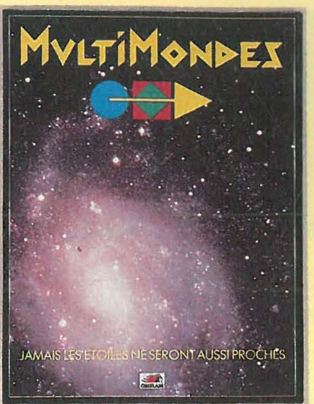
Un zine informatif bourré de dessins et de descriptions pour tous les branchés JdR SF. Pour obtenir un numéro précis, envoyer 3 timbres à 2 F et une enveloppe à: Gaudefroy Stéphane 120, rue de l'Ouest 75014 Paris.

■ *Triumvirat, n° 38, 36 pages, petit format, mensuel, 120 F pour 11 numéros.*

L'association Triumvirat concocte une revue des jeux d'alliance, des wargames, des jeux de plateau et offre la possibilité de jouer par correspondance. Mensuel à partir de janvier 89, le "nouveau" *Triumvirat* ne compte plus que 36 pages au lieu de 60. Dans ce numéro, les règles d'abordage de *Wooden Ships & Iron Men*, une variante pour *Lima 6*, des présentations de jeux de plateau. Pour vous abonner, il suffit d'envoyer 120 F à Eric Déniel, 7, rue du Léon, 29000 Quimper.

■ *Feerik, n° 2, grand format, quatre numéros par an, 50 F pour un an.*

La Faculté des études elfiques (F.E.E.), composée de fous de J.R.R. Tolkien, abreuvent les amateurs de ce monde merveilleux et les joueurs d'études d'ethnologie et de biologie, d'histoire, de linguistique, mais aussi d'études des Elfes, des Humains, des Naines... Dans ce numéro, vous découvrirez des sources mythologiques pour éclaircir le monde de Tolkien, des notes de lectures sur Randel Helms, un glossaire de la langue numénoréenne des Dunedain et un autre du dialecte hobbit. Pour tout renseignement, n'hésitez pas à contacter Edouard Kloczko, 3, rue Lucien Voilin 92800 Puteaux



MULTIMONDES

(*Oriflam*)

Matériel:
- un livret de règles
- un livret "matériel"
- un livret "catalogue"
- une disquette 5,25 pouces pour micro-ordinateur (PC)
- un test d'orientation

Le jeu:
au XXVe siècle, l'humanité est établie sur quatre planètes du système solaire: la Terre, Vénus, Mars et Troie, un groupement d'astéroïdes de la grande ceinture. Chacune des populations a développé un art de vivre et des structures politiques propres. Dans ce JdR, les joueurs incarnent des agents de la CPU (Confédération des Planètes Unies): à la fois agents secrets, policiers, diplomates, militaires et explorateurs.

Le premier livret comporte toutes les données permettant de créer son personnage. Suivent les règles de jeu proprement dites sur les combats et les résolutions d'actions. Après avoir jeté le dé, le joueur consulte une "table des paliers". En abscisses de cette table, le score de compétences; en ordonnées, le résultat du jet de dé: le point d'intersection de ces deux coordonnées donne le résultat de l'action. Science-fiction oblige, sont également incluses, dans ce livret, des règles pour les combats de vaisseaux et de robots.
Le second livret est un catalogue de matériel où sont détaillés vaisseaux, combinaisons spatiales, armes, robots et véhicules terrestres.
Le troisième livret décrit cet univers avec des précisions historiques. Deux scénarios sont également fournis afin de se plonger rapidement dans *MultiMondes*.

Commentaires:
avant tout, *MultiMondes* n'est pas fini. Les auteurs, Cyril Cocchi, Hervé Fontanières, Michel et Pascal Gaudo (*Maléfices*), ont dévitalisé leurs idées en les noyant eux-mêmes. Ce jeu est tellement confus qu'un maître de jeu aura du mal à retrouver ses aventuriers. Sans index ni table des matières, mieux vaut apprendre les trois livrets par cœur si l'on souhaite bâtir une aventure dans cet ensemble qui ressemble fort à un labyrinthe. En outre, apparaissent çà et là quelques omissions: impossible, par exemple, de déterminer précisément à quelle vitesse se déplacent les vaisseaux.

C'est bien dommage parce que les auteurs ont essayé d'innover. Tout d'abord, en s'inspirant des grandes sagas de la littérature de science-fiction, ils explorent un genre jusqu'à présent relativement peu exploité.

Certes ce domaine est difficile d'accès pour les aventuriers plus habitués à jouer dans des mondes médiévaux fantastiques. La simplicité des règles faciliterait la mise en train si le livre était moins confus dans sa présentation. Dans ces conditions, et une fois la technicité mémorisée, les joueurs incarneront leur rôle sans mal. A l'aide de la disquette fournie, chacun des aventuriers crée son personnage. Plus qu'une révolution, un gadget agréable ... pour les possesseurs de PC.

Par ailleurs, le thème choisi permet d'étendre les parties à des domaines aussi différents que l'espionnage, l'enquête policière ou la conquête spatiale comme dans *Star Wars*.

Malgré tout, *MultiMondes* pâtit trop de son manque de finition.

EN BREF:
type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
clarté des règles: 4/10
matériel: esthétique: 3/10
efficacité: 3/10
originalité: 5/10
prix moyen: 220 F
nous aimons: ♥



PYRAMIDIS

(Flying Turtle distribué par Jeux Actuels)

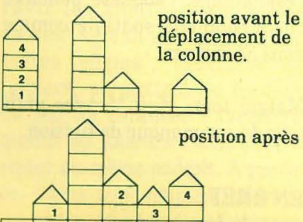
Matériel:

- un plateau de jeu avec deux pistes en forme de croix
- 4 séries de huit pyramides de couleur différente

But du jeu:
être le premier à rentrer cinq de ses huit pyramides sur sa case d'arrivée.

Le jeu:
chaque joueur empile les huit pyramides de sa couleur sur la case carrée de départ de la même couleur. Sur cette case, chaque joueur peut choisir le nombre de pyramides qu'il déplacera, avec, toutefois, une limite maximale de cinq.

A son tour, chaque joueur choisit une pile. Sur chaque case parcourue, il laisse tomber successivement une pyramide, en commençant par celle du dessous, même si ces cases sont déjà occupées. Seule exception: on ne peut empiler plus de cinq pyramides l'une sur l'autre; une colonne de cinq pyramides s'appelle une tour. Lors d'un déplacement, la tour est "sautée".



Seul le joueur qui a placé au sommet d'une colonne mixte une de ses pyramides décide de la bouger. Dans ce cas, il sème toutes les pyramides enclavées dans la colonne, y compris les pyramides adverses.

Quand on joue à quatre, il arrive que certaines de vos pyramides, placées sur une des quatre cases centrales où se croisent les deux pistes, soient "dominées" par des pyramides adverses d'une autre couleur. Dans ce cas, elles peuvent alors se retrouver sur le parcours perpendiculaire au leur. Elles doivent alors emprunter le chemin le plus court pour retrouver leur parcours.

Les pyramides qui ont atteint leur case d'arrivée sont rangées hors du jeu.

Commentaires:
quels veinards, ces Belges! Depuis plusieurs années, ils jouaient à *Pyramidis*: ce jeu est dorénavant distribué en France. Et les stratèges ne manqueront pas de s'en réjouir dès qu'ils auront empilé leurs premières pyramides. Dans *Pyramidis*, la chance n'intervient jamais: seules la tactique et la stratégie entrent en compte.

Une des autres qualités de ce jeu est d'être accessible facilement, y compris aux plus jeunes. Tout comme les classiques des jeux de damier, *Pyramidis* peut se jouer à tous les niveaux: rapidement pour se distraire ou plus longuement lors de parties plus réfléchies.

Enfin on appréciera de disposer d'un jeu stratégique et tactique abstrait qui puisse se jouer à quatre. C'est suffisamment rare pour le souligner.

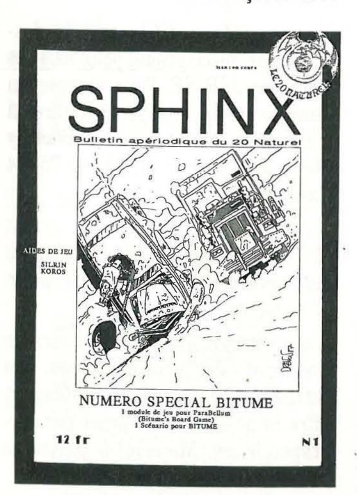
EN BREF:
type de jeu: jeu de stratégie et de tactique
nombre de joueurs: 2 ou 4
clarté des règles: 9/10
matériel: esthétisme: 8/10
efficacité: 10/10
originalité: 8/10
prix moyen: 175 F
nous aimons: ♥♥♥♥

■ *Vopaliec, n° 102, petit format, mensuel, 50 pages, abonnement de 100 F par an.*

Consacré aux jeux de simulation par correspondance, *Vopaliec* propose aux lecteurs des parties sur abonnement ou des parties libres. En encart, *Guerre totale* et une variante de *Diplomacy*
Pour tout abonnement, libellez vos chèques à l'ordre de Vopaliec SF et adressez-les à Patrice Verry, 26, square des Anciennes Provinces, 49000 Angers

■ *Sphinx n° 1, bulletin non périodique, grand format, 20 pages, 15 F.*

Un magazine qui se définit comme "ayant un but et qui s'y tient": promouvoir la création française sous toutes ses formes! Sphinx lance un appel à tous les créateurs connus ou pas: les meilleurs jeux de rôle proposées paraîtront dans les numéros suivants. Comment obtenir *Sphinx*? Envoyez 15 francs et vos coordonnées à l'Association du 20 naturel, 8, rue du général Gallieni, 78220 Viroflay.



■ *La Gazette du Troll bossu, n° 6, mensuel, petit format, 30 pages.*

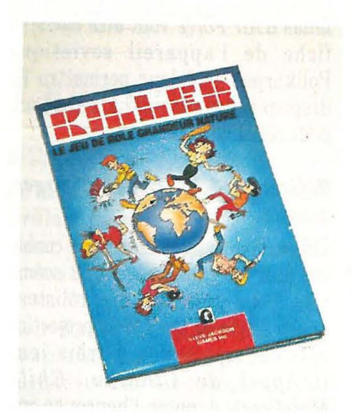
Un petit fanzine sympa , ce mois-ci consacré à la magie, et qui ne vous ruinera pas: envoyez votre adresse accompagnée de 2,20 F à Didier Bellouet, 11, rue de la Berge, 42300 Roanne.

■ *Infozine IV, n°4, bimestriel, petit format, 12 pages.*

Pour avoir des nouvelles de nos amis belges et de leur Grandeur Nature gaulois, vous pouvez vous procurer cette petite brochure à la Guilde des fines lames, 1, avenue du Parc, 4920Embourg-Chaudfontaine (Belgique).

LE MOIS PROCHAIN

Sur nos bancs-tests:



■ *Killer*, le premier jeu de rôle "grandeur nature" enfin disponible en version française. Gare aux erreurs de traduction.

■ *Aux Armes, Citoyens!*, le premier JdR sur la Révolution française. Un thème mis à toutes les sauces cette année, mais bizarrement pas par les créateurs de JdR. Philippe Coste et Jérôme Bocquet viennent de combler un vide. Actuellement testé dans les collèges des rectorats de Paris et de Versailles, ce JdR distribué par Dragon Radieux plonge les aventuriers dans l'ambiance de la France révolutionnaire. Deux scénarios sont proposés: *Le Condamné*, sous fond de révolte chouanne, et *La Vengeance* (octobre 1792, après la proclamation de la République). Prix 129 F.

■ *Action Bourse*, le dernier bébé mis au monde par Ajena avant ses "ennuis de santé". Encore un jeu d'initiation sur la Bourse: la corbeille commence à se remplir.

■ *Riviera Quest*, un jeu de plateau fait par des spécialistes de JdR, Michel Gaudo et Guillaume Rohmer. Une initiative de plus en plus courante depuis quelques mois (voir notre dossier du mois). A étudier de très près.

■ Sans compter bien sûr les innombrables nouveautés disponibles depuis le Salon du Jouet de Villepinte (1er au 7 février).

Pascal Gros avec la collaboration de F. Cayla, P.-B. Ducaroir, D. Guyot, R. Sublett et la bande des joyeux testeurs.

TOKYO EXPRESS

WARGAMERS FOUS, VOS NEURONES GUERRIERS DE NAPOLEON EN HERBE N'EN FINISSAIENT PLUS DE PIAFFER D'IMPATIENCE. DE L'AUTRE COTÉ DE L'ATLANTIQUE, UNE RUMEUR GRANDISSAIT DEPUIS LES ATELIERS DE VICTORY GAMES: LE WARGAME EN SOLITAIRE VENAIT D'ETRE INVENTE. FINIS LES COUPS DE BIGOPHONE POUR TROUVER L'AME SŒUR, TOKYO EXPRESS ANNONÇAIT L'ERE DU PLAISIR SOLITAIRE. JEUX ACTUELS SAISISSAIT L'OCCASION ET DECIDAIT DE LE DISTRIBUER EN FRANCE. NOTRE WARGAMER DE CHOC, PIERRE GRUMBERG, A JOUE ET PESE LE POUR ET LE CONTRE DE LA VERSION ANGLAISE DE TOKYO EXPRESS. EN ATTENDANT QUE LA TRADUCTION FRANÇAISE VOIT LE JOUR.



Matériel:
- 156 pions bateaux
- 520 pions "état"
- une carte détaillant les lieux des combats
- 120 cartes "artillerie"
- une carte "dispositif de bataille"
- 10 tables de résolution
- 2 blocs de fiches "bateaux"
- un dé à dix faces
- une boîte de rangement

But du jeu:
simuler les combats navals de nuit entre Japonais et Américains lors de la bataille de Guadalcanal (Pacifique Sud en 1942).

Le jeu:
Tokyo Express est un wargame classique destiné à être joué principalement en solitaire. Comme dans beaucoup de jeux similaires, on trouve trois niveaux de difficulté: règles de base, standard et avancée, le tout destiné tout de même à des joueurs confirmés.

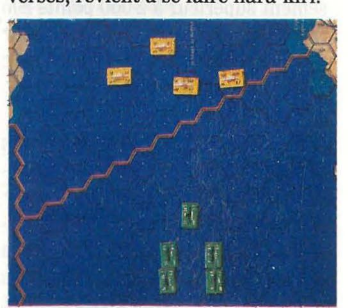
A la base, *Tokyo Express* est une bataille navale: navigation en formation, détection et combat (torpilles ou canons) en forment l'épine dorsale.
Le joueur solitaire dirige les opérations de la flotte américaine. Celles de la flotte japonaise sont gérées par un système assez complexe de tirages aléatoires modifiés pour tenir compte de la vraisemblance. Ces tirages règlent l'entrée des flottes sur la carte, les mouvements en combat (grâce à une calamiteuse carte de changements de cap aléatoires), l'ouverture du feu et la détection.
Dans la règle standard, le joueur ignore jusqu'au dernier moment la composition de la flotte ennemie. Les escadres japonaises sont figurées par des pions "forces cachées", dont la valeur et la composition sont tirées à la détection. Les surprises peuvent être sympathiques, allant du destroyer solitaire au cuirassé escorté. Heureusement, la puissance des "forces cachées" est limitée en fonction du scénario.
La règle de base suppose que les forces en présence sont déjà informées de la composition des flottes ennemies, ce qui simplifie la règle, mais supprime le piment principal de la bataille navale de nuit: qui voit le premier gagne le combat.

CONTRE

ou le paradoxe du wargamer solitaire
La version en solitaire est-elle révolutionnaire? Les créateurs ont fait un louable effort, malheureusement un peu inutile. Pour que le jeu soit passionnant, il faudrait que l'adversaire échappe totalement au contrôle du joueur. Mais on en est encore loin. Si les aléas du jeu ne sont pas contrôlables dans *Tokyo Express*, il n'en reste pas moins que l'orientation générale et la résolution des combats dépendent de la loyauté du joueur vis-à-vis des règles: le système ne peut pas, en effet, tout gérer. La victoire ou la défaite d'un parti ne dépend donc pas du système, mais du joueur. Lequel se trouve devant le dilemme suivant (sortez l'aspirine): ou il joue mal et gagne, ou il joue bien et gagne aussi. Avec un peu de bonne volonté, tous les wargames sont utilisables en solo. Est-ce bien la peine de compliquer des règles déjà bien sophistiquées? Rendons à l'ordinateur ce qui est à l'ordinateur: c'est encore le meilleur compagnon du wargamer solitaire.

POUR

ou les délices nocturnes en duo
Cartonnons au passage la carte en papier indigne, mais reconnaissons que *Tokyo Express* est un très bon wargame. D'abord par l'originalité du sujet choisi. Le combat de nuit au canon et à la torpille est une exclusivité de la campagne de Guadalcanal, bien différente du combat naval traditionnel (jusqu'en 1942) où le calibre du canon fait la victoire, avant l'avènement de l'aéronavale. Ici, tout est dans l'astuce, la manœuvre et le placement. Tout se joue en quelques secondes, et celui qui frappe le premier emporte souvent la victoire. Dicton: "un destroyer bien placé vaut mieux que deux cuirassés". Vous le comprendrez vite, *Tokyo Express* est un jeu passionnant à deux.
Partie essentielle du jeu, les règles concernant la détection sont fort bien faites. On apprendra notamment à relativiser l'efficacité du fameux radar, souvent inférieur à l'œil entraîné des marins japonais. Ce wargame reste fidèle, jusqu'aux moindres détails, à l'histoire: tous les bateaux ayant participé aux combats du "Détroit au fond de ferraille" (*Ironbottom Sound*, ainsi nommé à cause des nombreuses épaves qui tapissaient le fond de ce détroit) sont de la partie. On peut même faire intervenir les gigantesques *Yamato* et *Musashi* dont les canons de 456 n'ont jamais tonné à Guadalcanal. Heureusement pour les p'tits gars de la Navy!
Quand vous jouerez à deux, tenez compte de l'effrayante supériorité japonaise, tant en matière de torpillage (l'arme la plus efficace) que pour l'observation et la portée réelle de l'artillerie. En face, les vainqueurs de Midway sont à peine digne d'animer "La croisière s'amuse". Sachez d'ores et déjà que "barrer le T" (c'est-à-dire présenter le flanc de ses navires à la proue de ses ennemis de façon à pouvoir faire battre toute son artillerie) face à une formation de destroyers adverses, revient à se faire hara-kiri.



Les navires japonais, en jaune, barrent le T face à l'escadre américaine

Un bon point au mode de résolution des combats d'artillerie, sous forme de cartes très lisibles qu'on tire à chaque salve expédiée.
Cet *Express de Tokyo* mérite vraiment qu'on s'y embarque à deux: tout seul, c'est un peu... la galère.

EN BREF:
type de jeu: wargame
nombre de joueurs: un ou deux
clarté des règles: 7/10.
matériel: esthétique: 7/10.
efficacité: 6/10.
originalité: 7/10.
prix moyen: 295 F
nous aimons: en duo: ♥♥♥
version solitaire: ♥

ECHECS ELECTRONIQUES

EXCEL MACH III: UN TIGRE DANS UNE CAISSE A SAVON

La mise en vente, le 12 décembre 1988, de l'*Excel 68000 Mach III* marque une date importante dans l'histoire des jeux d'échecs électroniques en France. C'est, en effet, la première fois qu'une machine peut officiellement revendiquer un classement supérieur à 2 000 points Elo (2 036 exactement) sans être pour autant complètement inabordable: un peu moins de 6 000 francs.

Il aura fallu un peu plus de dix ans depuis l'arrivée du premier ordinateur d'échecs, le *Chess Challenger 3*, début 1978, pour qu'un programme commercialisé accède à la première série française. Rendons hommage à Fidelity Electronics et à son fidèle importateur en France, Rexton, qui furent les précurseurs en 1978 et demeurent en tête plus de dix ans après, non sans avoir subi de furieux assauts, pendant cette période, de la part de leurs concurrents Novag, Scisys et Hegener-Glaser.

Le *Mach III* est une série limitée: 2500 machines numérotées ont été fabriquées à Miami. Extérieurement, un seul détail le distingue du *Mach II* et de l'*Excel Los Angeles* sortis respectivement quatorze mois et huit mois avant lui: les lettres *Chess Challenger* qui figurent sur le front de l'appareil sont dorées et non rouges. A part cela, c'est toujours la même petite "caisse à savon" de 29×26 cm avec

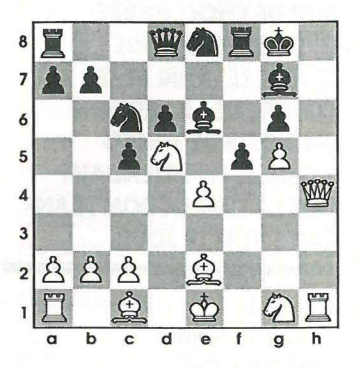


Excel Mach III

son échiquier semi-sensitif aux cases noires et argent. Cette présentation est décevante pour un programme aussi exceptionnel.
Un peu décevantes sont également les fonctions offertes qui ne diffèrent pas des deux modèles précédents: un écran à quatre caractères donne la variante principale sur seulement 4 demi-coups, la fonction d'évaluation du programme en décimales, la profondeur d'analyse en demi-coups (peut aller jusqu'à 24 dans des finales simples), le nombre des coups analysés par seconde, le temps du coup en cours et le temps total de la partie. Tout cela est intéressant, mais moins complet que certains appareils concurrents meilleur marché.

Diagrammes parus dans le numéro 47	EXCEL 68000 LOS ANGELES	EXCEL 68000 MACH III	Rappel du meilleur
Diag. 1	1 min 8 s	19 s	Mephisto Dallas 32 bits et Mephisto Rome 32 bits: 4 s
Diag. 2	12 min 11 s	12 min 24 s	Elite Avant-Garde: 1 min 57 s
Diag. 3	1 min 17 s	1 min 5 s	Mephisto Rome 32 bits: 4 s
Diag. 4	3 min 39 s	4 min 47 s	Leonardo Maestro 6 Méga: 10 s
Diag. 5	25 min	5 min 13 s	Mephisto Méga 4: 2 min 27 s
Diag. 6	non trouvé en 1 heure	non trouvé en 1 heure	Constellation Super Forte 6 Méga: 1 min 7 s
Diag. 7	1 min 3 s	1 min 13 s	Constellation Super Forte 6 Méga: 35 s
Diag. 8	9 min 5 s	3 min 17 s	Mephisto Méga 4: 1 min 9 s
Diag. 9	2 min 5 s	33 s	Leonardo Analyst 8 Méga: 0 s

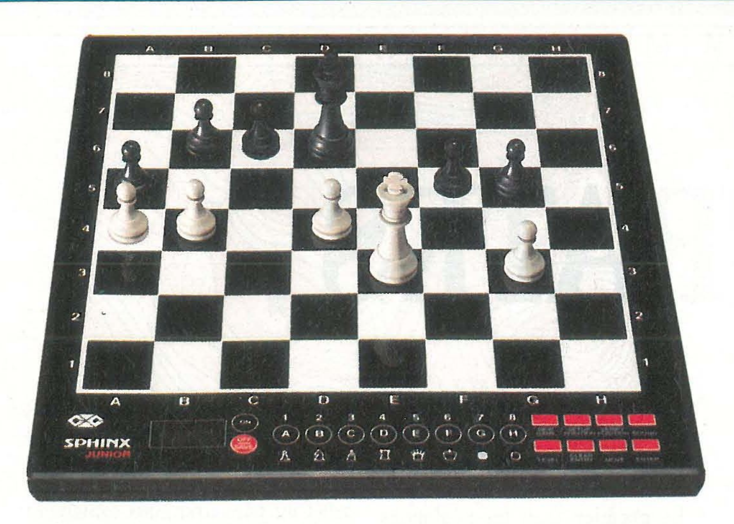
Attention à votre Roi!
Mais si présentation et fonctions laissent à désirer, la qualité du jeu provoque le dithyrambe. Les attaques sur le Roi sont la grande spécialité du *Mach III*. Regardons la partie Liu Wen Che-Donner qui se déroula lors de l'Olympiade de Buenos Aires en 1978.
Défense Pirc.
1. e4, d6; 2. d4, Cf6; 3. Cg3, g6; 4. Fe2, Fg7; 5. g4, h6; 6. h3, c5; 7. d5, 0-0; 8. h4, e6; 9. g5, h×g5; 10. h×g5, Ce8?; 11. Dd3, e×d5; 12. C×d5, Cc6??; 13. Dg3, Fe6; 14. Dh4, f5



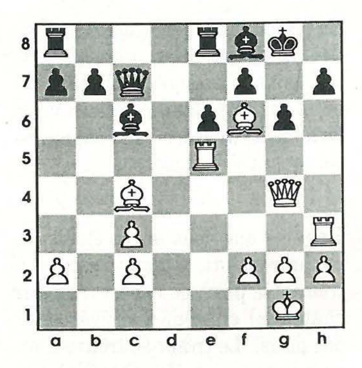
Le Grand Maître hollandais a complètement sous-estimé son adversaire chinois, absolument inconnu à l'époque. Dans cette position l'*Excel Los Angeles* trouve le mat en 8 coups en un peu plus de 15 minutes, le *Mach III* en moins de 1,5 minute, et vous?

Solution: 15. Dh7+, Rf7; 16. D×g6+!!, R×g6; 17. Fh5+, Rh7; 18. Ff7+, Fh6; 19. g6+, Rg7; 20. Fh6+, Rh8; 21. F×f8+, Dh4; 22. T×h4 mat.

Les esprits chagrins diront que moins de 90 secondes pour trouver un mat en 8 coups, cela n'est pas mal mais que cette célérité est due au fait que le premier coup est un échec au Roi, ce qui facilite la tâche du programme. Soit, prenons donc un autre exemple tiré d'une partie Sellos-Pytel disputée lors de l'Open de Royan 1988.



Sphinx Junior



L'Excel Los Angeles trouve le bon coup en un peu plus de 18 minutes, le *Mach III* en ... 9 secondes!

Solution: 1. T×h7! (pas d'échec au Roi au premier coup donc) 1. ...R×h7; 2. Th5+!, g×h5; 3. Fd3+, Fe4; 4. De4+, Rg8; 5. Dh7 mat.

Ces deux exemples montrent à quel point les programmeurs Cathe et Dan Spraklen ont accompli des progrès foudroyants depuis huit mois. Et on pourrait multiplier les démonstrations. Il se trouve pourtant que sur les neuf tests de notre grille la progression est moins frappante. Cinq fois le *Mach III* fait mieux que le *Los Angeles*, trois fois, il est plus lent, et il ne résout toujours pas le diagramme 6 en moins d'une heure (il le fait en un peu plus de quatre heures).

La bibliothèque d'ouvertures du *Mach III* est d'environ 2 800 coups. On regrettera toutefois ses réponses trop stéréotypées: seulement e5 et c5 en réponse à e4 par exemple, ceci dans un souci d'efficacité, mais c'est aux dépens de plaisir du jeu.

L'horloge du microprocesseur Motorola 68000 tourne à 16 megahertz au lieu de 12 sur le modèle précédent. En revanche, il n'y a que 64 K de *Hash Tables* contre 144 sur le *Los Angeles*, et ceci par souci d'économie.

Il n'est pas pour le moment possible de faire reprogrammer son *Mach II* ou *Los Angeles* en *Mach III*. C'est bien dommage car on a bien gagné 100 points Elo de ceux-là à celui-ci. Il reste à espérer que Fidelity se décidera bientôt à mettre un aussi merveilleux programme (ou son successeur encore plus performant!), dans un échiquier autorépondeur digne de telles performances.

SPHINX JUNIOR BEAU MAIS RETRO

Ce petit échiquier électronique de la marque CXG est bien joli. Toutefois, il trompe quelque peu son monde car on pourrait croire la surface noire et blanche semi-sensitive. Or il n'en n'est rien. Pour entrer les coups, il faut taper les coordonnées sur un clavier E-2-E-4 + ENTER comme au bon vieux temps d'avant 1980. Il y a aussi un petit écran, mais qui donne peu d'informations. Le nombre des niveaux de jeu est considérable (64), mais ils se ressemblent tous. Pour ceux qui ont la nostalgie du *Chess Challenger 10*!

270×246×23 mm; 500 g. Ne fonctionne que sur piles (4 standard) environ 500 francs.

LES MACHINES SEMENT LA TERREUR A AUBERVILLIERS

Les micro-ordinateurs d'échecs participent à l'Open semi-rapide géant d'Aubervilliers depuis 1981. Simples objets de curiosité jusqu'en 1985, ils ont gagné la considération générale cette année- là grâce au *Super Constellation* qui prit la 28e place sur 532 en battant un ex-champion de France, Michel Benoît à la dernière ronde. Depuis, la montée en puissance des joueurs électroniques n'a cessé de s'accentuer au point que cette année les quatre machines inscrites étaient assimilées à des joueurs de première catégorie (2 000 à 2 190). En fait, cette nouvelle évaluation de leur niveau s'est révélée encore insuffisante pour trois d'entre elles! Jugez plutôt:

• *L'Excel 68000 Mach III* prit la 61e place sur 900 avec 9 points sur 11 et réalisa une performance Elo de 2 065. A la 11e ronde il battit le Maître Fide J.-M. Dubois (2 305).

• Le *Constellation Super Expert* 6 Megahertz, qui sera prochainement commercialisé à un prix voisin de 7000 F, fit un parcours impressionnant, digne d'un Maître International!

Il battit la 49e joueuse mondiale et championne olympique, le Grand Maître féminin I. Madl (2 270), puis le Maître Fide yougoslave Crepan (2 320), les Français Dussol (2 250) et S. Vincent (2 305). Il ne s'incline que contre les ex-champions de France Miralles (2 400) et Bernard (2 265) et la prodige hongroise Zsofia Polgar (2 295) 35e joueuse mondiale.

Avec 9 points sur 12, le *Super Expert* termine 35e et réussit une performance de 2 275 Elo!

• *L'Excel 68020 Mach III Turbo*, prototype de Fidelity Electronics non commercialisé, prit la 33e place avec 9,5 points et une performance de 2 261 Elo.

Il battit le Maître International C. Flear Leroy (2 170) et surtout le Maître International polonais K. Pytel (2 395).

Après avoir gagné une qualité (une Tour contre un Cavalier et un pion), le prototype domine progressivement le Maître pour arriver dans la position du diagramme au 32e coup. Trouvez le 33e coup décisif de l'ordinateur avec les Blancs, mais attention, le *Mach III Turbo* ne mit que dix secondes à produire la combinaison qui enchanta la centaine de spectateurs présents.



Solution:
33. Dc8!!
(car si 33. ...T×c8; 34. T×c8+, Df8; 35. F×f8. Pytel ne prit pas la Dame si généreusement offerte par le monstre, mais il ne retarda que de peu l'échéance fatale)
33. ...g4; 34. h×g4, a5; 35. Tcc7, a4; 36. D×e8+, D×e8; 37. T×e7, Db4; 38. Tg7+, Rf8; 39. Tg5+, Re8; 40. Tf8 mat.

• Le *Mephisto Almeria 32 bits* qui devrait être commercialisé au choix dans plusieurs échiquiers autorépondeurs (*Munchen, Exclusive* ou *Modular)* à des prix variant entre 15 et 18 000 F, prit la 18e place avec 10 points sur 12, réalisant une performance de 2 303 Elo.

Il battit le champion de France de blitz Abravanel (2 270), le Maître International polonais Steczkowski (2 330), et ne s'inclina que contre le vainqueur du tournoi 1988, le Maître International Sellos (2 405) et le joueur de l'équipe nationale hongroise Juniors Arnold (2 335).

Il est toutefois juste de dire que deux joueurs mirent en finale une Tour en prise contre cet appareil dans des positions légèrement meilleures pour eux.

Au classement par équipes, le club cybernétique prit une inattendue 4e place derrière trois clubs vedettes: Clichy, Cannes et Caïssa, mais devant trois autres clubs prestigieux: Meudon, Auxerre et Rouen.

PIERRE NOLOT

JEUX & STRATES

QUOI? ENCORE UN TRESOR A TROUVER! QUELLE BANALITE DANS L'UNIVERS DE L'AVENTURIER LUDIQUE. MAIS CETTE FOIS, POUR Y PARVENIR, VOUS N'AUREZ PAS A OCCIRE DRAGONS FARCEURS, GOBELINS RADIEUX ET AUTRES IRASCIBLES CREATURES. VOUS N'AUREZ A METTRE EN ŒUVRE QUE VOTRE SENS DE LA DEDUCTION. CAR ICI, VOTRE RECHERCHE SERA SCI-EN-TI-FIQUE! DAMNED!

Au début de 1933 (ou était-ce à la fin de 1932), le célèbre géologue Gédéon Edeba et son équipe entreprirent une série de relevés dans cette région tourmentée dénommée "les monts des six châteaux", fort justement d'ailleurs, car c'est bien une demi-douzaine de ruines de forteresses moyenâgeuses qu'on y trouve. Tout le monde se souvient (mais si!) qu'au bout de six jours, le groupe disparut mystérieusement. On ne retrouva guère qu'une sacoche contenant les résultats des travaux des géologues. Les enquêteurs y jetèrent un coup d'œil, n'en tirèrent absolument rien, et les remirent au seul descendant de Gédéon, son neveu Roméo. Et plus personne ne parla de cette ténébreuse affaire. Jusqu'au jour où, vous, féru d'histoire médiévale, tombez sur le texte suivant dans un vieux parchemin.

"Car près des six castels trouverez dans le sable l'inestimable trésor. Mais prenez garde. Disparaîtront dans la nuit ceux qui l'approcheront."

Evidemment, voilà qui vous rappelle immédiatement l'énigme Edeba. Vous retrouvez le fils de Roméo. Il vous remet la fameuse sacoche en cuir qui dormait encore dans le grenier de la demeure familiale. Vous en explorez le contenu. Des notes jaunies de Gédéon, vous tirez les renseignements suivants:

• L'équipe de géologues avait installé son camp de base dans l'un des six châteaux de la région. Mais lequel? Mystère.

• Le premier jour, les géologues établirent la coupe du terrain situé entre le château et un puits en ligne droite bien évidemment. Le second jour, ils firent de même entre le puits où ils étaient arrivés la veille et un deuxième puits. Et ainsi de suite, chaque jour, ils ont relié deux puits. Ils ont donc de la sorte établi six coupes de terrain. Vous avez retrouvé ces coupes dans la sacoche. Ce sont celles qui sont reproduites ci-dessous. Mais dans quel ordre ont-elles été établies? Nouvelle énigme.

COMMENT ALLEZ-VOUS RETROUVER LE TRESOR?

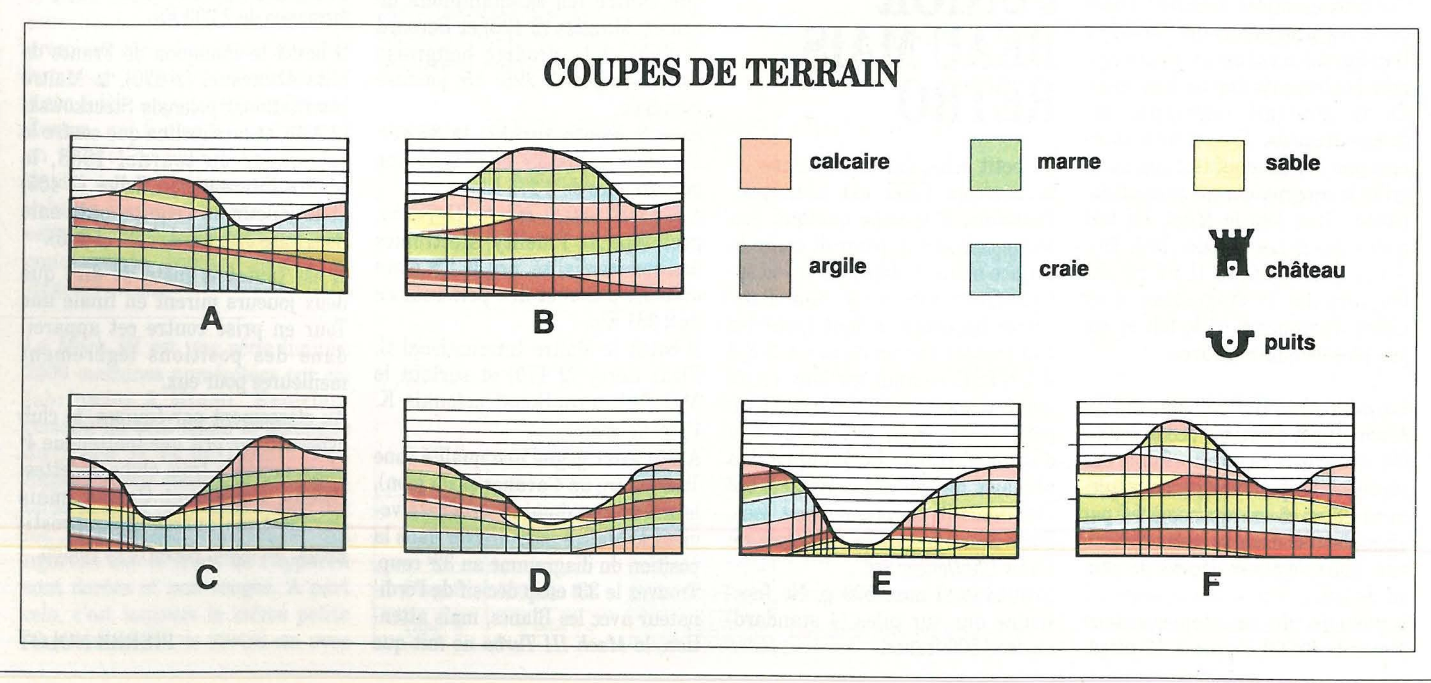
• Vous disposez (page ci-contre) de la carte géologique de la région. Elle indique, bien sûr, pour chaque zone, la nature superficielle du terrain. Y ont été également reportés les emplacements des châteaux et des puits.

• Sur chacune des coupes de terrain, vous pouvez retrouver la nature du terrain qui affleure au sommet de la courbe qui suit le relief du parcours) mais également les couches inférieures. Bien sûr, les coupes sont à la même échelle que la carte.

En six jours, les géologues ont effectué six relevés selon une ligne brisée certes (puisqu'ils allaient de puits en puits), mais continue: il y a forcément un ordre dans lequel les six coupes se juxtaposent.

Une fois que vous aurez établi cet enchaînement, il vous restera à trouver le point de départ (l'un des châteaux) et celui d'arrivée (l'un des puits). Le trésor se trouve à un endroit où, sur la dernière coupe, le sable affleure. Trouvez-en les coordonnées!

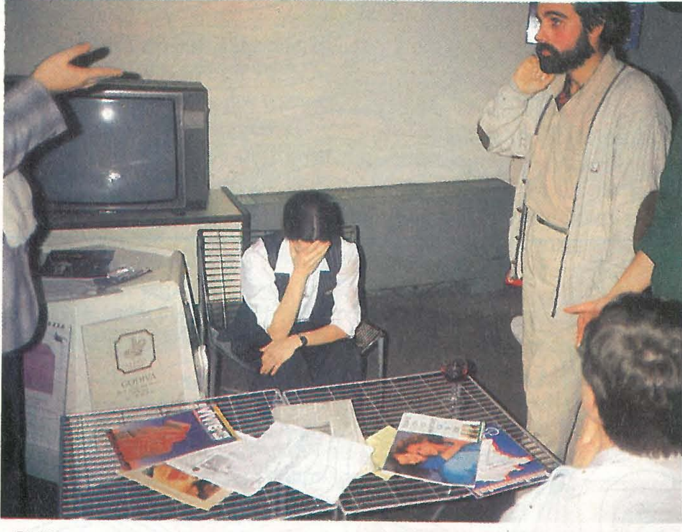
Soyez méticuleux et prudents. Ne prenez pas le risque de disparaître avant notre prochain numéro où vous trouverez la solution.




A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

VOUS AVEZ DIT BARBARE?

A LA LECTURE DE CETTE RUBRIQUE, D'AUCUNS DIRONT QU'IL N'Y EN A QUE POUR LES SEMAINES DE L'HEXAGONE. EST-CE MA FAUTE SI CETTE ASSOCIATION EST LA PLUS ACTIVE EN CE DEBUT D'ANNEE? AURIEZ-VOUS L'IMAGINATION QUI HIBERNE? JE CROIS PLUTOT QUE VOUS ETES NOMBREUX A PREPARER DES GN D'ENFER POUR LES BEAUX JOURS. ALORS D'ICI LA, JE VOUS PROPOSE DE JOUER CHEZ VOUS UN GRANDEUR NATURE "PRET A L'EMPLOI" ET J'ATTENDS AVEC IMPATIENCE DE CONNAITRE VOS REACTIONS. ECRIVEZ-MOI ET, SI VOUS ORGANISEZ UN GN, INVITEZ-MOI!



Philippe et Elisabeth Lebrun dans l'angoisse. Quel trouble les agite ainsi?

Passé composé

• Quoi de plus sympathique qu'une trentaine d'amis qui se retrouvent après vingt ans? Ils étaient tous du même côté des barricades en mai 68, mais aujourd'hui se reconnaissent-ils?
Invités par l'un d'eux dans son club de sport du quartier latin, ils se sont donc réunis autour d'un cocktail en évoquant les souvenirs. Cependant pourquoi Philippe Lebrun, leur hôte, cherche-t-il à faire renaître le passé dans les consciences? Pourquoi est-il si taciturne et son épouse si nerveuse? Une sombre histoire datant de vingt longues années va refaire surface au détriment d'une soirée qui s'annonçait amicale.
"Meurtre au Quartier Latin" est une murder-party orchestrée par Paradoxes pour la première fois le 21 janvier dernier. Quatre assassinats sont venus troubler la soirée et, malgré la présence d'un commissaire et d'un inspecteur de police, le coupable ne fut découvert qu'après une longue et vivante enquête. Paradoxes est, à notre connaissance, la troisième association, issue du phénomène jeux de rôle, qui devient une société commerciale. Cette équipe très motivée, emmenée par Anne Vétillard, Jean-Yves Jallon et André Foussat, se tourne donc vers le professionnalisme. Nous les retrouverons au FLIP (Festival Ludique International de Parthenay) pour un nouveau médiéval grandeur nature. Rompant avec la tradition, il ne s'agira plus des aventures de Sire Hugues de Parthenay, mais je me suis laissé dire qu'un membre de sa famille serait là...

Elisabeth Lebrun vient d'être étranglée. Qui a commis ce meurtre?



photos René Sablett



L'avocat examine les objets trouvés sur la défunte.

Paradoxes, 27, boulevard Malesherbes, 75008 Paris.
Tél.: (1) 42 66 56 00

• "Highlander" c'est un film, c'est un jeu, c'est aussi du grandeur nature. Le jeu reprend le thème du film: vous êtes un guerrier immortel que seul peut tuer un coup d'épée donné au cou par un autre immortel. Vous êtes perdu dans le quotidien de la vie et vous cherchez d'autres combattants. Votre but comme le leur: être le dernier vivant. Si vous défiez un adversaire, vous devrez le battre en duel ou ... mourir.

"Highlander" est un jeu physique de par l'importance des combats dans la réussite, mais c'est aussi un jeu de rôle tant il est vrai que les joueurs ont créé un véritable univers avec ses règles d'honneur et de conduite, ses histoires (celles de tous les immortels qui sont devenus des légendes vivantes) et ses personnages; chaque joueur crée son immortel et l'incarne dans la continuité du quotidien. Car à n'importe quel moment votre nom d'immortel peut être prononcé: vous vous retournez alors pour découvrir un adversaire, en costume et armé, qui vous défie et vous somme de le retrouver plus tard pour en découdre définitivement.

Proche du killer dans sa structure, "Highlander" est un concept séduisant au système éprouvé par un an de pratique. D'apparence violente, il se caractérise par de sévères règles morales et de sécurité qui en font un jeu accessible et certainement riche en émotions. Il n'y a pas de limitation dans le temps, si ce n'est pour les inscriptions: Noir Solitaire et Thierry Chemin s'engagent à tout expliquer en détail aux intéressés, où qu'ils soient en France! Mais au fait y a-t-il des highlanderesses?

Les Semaines de L'Hexagone: Thierry Chemin, 37, route nationale, 55200 Lerouville.
Tél.: 29 91 34 88

• *"Tu marcheras à l'Ouest jusqu'au Grand Lac Salé, tu soumettras les Barbares rencontrés et viendras me rendre compte..."* Ainsi



Réunion au sommet entre Mongols et Teutons.

parla Gengis Khan à Subutaï Khan. Et ce dernier ravagea l'Europe.

Quinze mille combattants au cœur de la Lorraine! C'est la "Migration Barbare". Bien sûr, Les Semaines de l'Hexagone, Balanoï et La Guilde de Bretagne n'ont pas réussi l'exploit de rassembler une telle armée de joueurs; mais seize Mongols, huit Barbares, douze chevaux et dix MJ/PNJ ont simulé cette situation pendant que nous avalions dinde aux marrons et foie gras. Vivant "à la dure" en rase campagne ou sous des abris de fortune, pillant fermes et champs, Mongols, Barbares et Teutons se sont affrontés pendant cinq jours. Ils ont subi des attaques nocturnes de leur camp de base, ils ont marché dans le froid et la tourmente, ils ont pêché pour se nourrir, et certains se sont même convertis à une religion nouvelle prêchée par douze inconnus (vous voyez ce que je veux dire!). Toujours est-il que ce furent les Barbares, alliés aux Teutons, qui gagnèrent ce bras de fer. Que Dieu les bénisse et les protège car le Khan n'a peut-être pas dit son dernier mot: *"Celui qui ne m'obéit pas aura la tête séparée du corps."*

Balanoï: Alain Borel, 49, rue de la Chine, 75020 Paris.
Tél.: (1) 43 58 53 94
La Guilde de Bretagne: 73, rue Saint-Hélier, 35000 Rennes.
Tél.: 99 31 38 84

Le cheval, le meilleur ami du barbare!



photos Balanoï-Athanas

Brèves rencontres

• Que se passe-t-il? Les rigueurs de l'hiver seraient-elles incompatibles avec l'organisation d'un grandeur nature? Toujours est-il qu'en ce mois de mars le programme n'est pas des plus vastes. Vivement le printemps!

• "Highlander": avant le 31 mars, les highlanders qui n'ont pas combattu en 88 devront se faire connaître pour indiquer s'ils jouent encore ou non. Au-delà, ils seront considérés comme morts. La liste de la quinzaine de survivants pourra être obtenue avec noms et adresses dès le 1er avril auprès des Semaines de L'Hexagone.

• "L'An Mil": c'est d'abord une organisation des Semaines de L'Hexagone (ludothèque, accueil, débats), mais aussi la découverte de l'équitation (randonnées, combats) et un grandeur nature de quarante-huit heures sur le thème de la conquête territoriale d'un fief seigneurial. Si vous avez plus de seize ans, que vous désirez rester à pied ou combattre à cheval, et si vous êtes libre du 25 au 31 mars ou du 10 au 16 avril, alors contactez Thierry Chemin, Les Semaines de L'Hexagone, 37, route Nationale, 55200 Lerouville. Tél.: 29 91 34 88 (900 F à pied, 1 400 F à cheval).

Professeur G.N.

"Alors Professeur G.N., comment allez-vous aujourd'hui?

- Fort bien, fort bien. Je suis impatient de vous présenter le scénario que je vous ai promis le mois dernier.

- Nous sommes tout aussi impatients de le découvrir...

- Hélas, je ne trouve plus mes notes!

- Je crois qu'elles sont par terre, sous votre chaise, Professeur.

- Ah oui! C'est bien cela. Alors allons-y. Il s'agit d'un scénario pour huit à douze joueurs dans le cadre d'une soirée entre amis. Un des joueurs, au moins, fera office de meneur de jeu: aucun des autres joueurs ne devrait lire la suite de cette rubrique.

- Vous voulez dire que seuls les organisateurs de la soirée devraient prendre connaissance de ce qui suit?

- Tout à fait: ils devront préparer le scénario, réunir et inviter les joueurs, veiller au bon déroulement de la soirée. Mais vous allez voir que ce n'est pas bien compliqué: il suffit de lire une première fois le scénario en entier puis de reprendre tous les points un par un.

- Nous sommes tout ouïe, Professeur...

- Nous allons commencer par un résumé rapide de l'histoire."

LE TRESOR DE TALDOR KETAHON

Résumé réservé aux maîtres de jeu:
Tous les joueurs appartiennent au département d'archéologie d'une grande université. Certains sont des archéologues de terrain (nous les appellerons "équipe du terrain"), d'autres travaillent en laboratoire ("équipe du laboratoire" ou plus simplement "le labo"). Voilà un an exactement, l'équipe du terrain a mis à jour le tombeau d'un roi celte inconnu. Toute cette année s'est passée en études et fouilles, et, pour célébrer le premier anniversaire de cette découverte, vous avez décidé de vous réunir et de mettre en commun vos résultats. Mais Taldor Ketahon, le roi celte, est toujours vivant, en esprit, et va créer quelques ennuis à ceux qui ont violé sa sépulture...

DOCUMENT 1
Le secret de Taldor Ketahon
Vous êtes archéologue de profession. Le (date de la soirée) de l'année dernière, vos confrères et amis de l'équipe qui travaille sur le terrain mettaient à jour le tombeau de Taldor Ketahon, roi celte mystérieux et inconnu des historiens. Cette fantastique découverte, accompagnée d'incidents étranges (chutes inopinées de pierres, visions collectives, rêves incompréhensibles), vous a tous occupés et passionnés durant cette année, surtout ceux qui, comme vous, travaillent (au laboratoire/sur le terrain). Pour l'anniversaire de cet événement, l'un d'entre vous, le Professeur (prénom du joueur), vous a tous invités chez (elle/lui) pour un grand dîner. C'est l'occasion attendue de vous retrouver, d'évoquer les souvenirs et les résultats de vos recherches respectives. Vous aurez à cœur de faire valoir l'admirable travail accompli par votre équipe.
Equipe du terrain: professeurs (liste des joueurs).
Equipe du laboratoire: professeurs (liste des joueurs).
Rendez-vous donc le (date de la soirée) à 20 heures chez (nom du joueur). Le Professeur (nom du MJ) vous donnera des renseignements supplémentaires à votre arrivée. Changez votre visage, votre apparence, déguisez-vous!
NB: Le MJ doit choisir un(e) joueur(se) pour endosser le rôle d'un médium. Il peut aussi bien faire partie de l'équipe du terrain que de celle du labo. Cependant le MJ doit, dans la liste des deux équipes, souligner le fait qu'un des personnages est médium. Tous les joueurs doivent le savoir et aucun ne doit douter de ses pouvoirs. Le médium est aussi archéologue, bien sûr.

Matériel à réunir:
- Pour préparer le jeu:
- un magnétophone, une cassette et un micro
- des enveloppes et du papier
- du papier à dessin coloré (type Canson Mi-teintes)
- Pour le soir même:
- cinq bougies
- une bassine (ou mieux une vasque)
- un beau couteau
- de la fumée blanche (voir document 2)

Préparation:
- Les invitations:

Recensez les participants; autant que possible, il faut un nombre égal d'archéologues du terrain et du laboratoire. Envoyez-leur par la poste le document ci-contre (en modifiant le texte selon que le joueur fait partie d'un groupe ou d'un autre).

Le lieu:
Idéalement, la soirée devrait se dérouler autour d'un bon repas (ou d'un buffet), dans un appartement ou une maison. Un ou deux joueurs se chargeront d'organiser le dîner: les frais pourront être couverts par une quote-part de chaque participant.

Synopsis de la soirée:
- 20 heures: tous les archéologues sont réunis au salon. Chacun découvre la personnalité des autres joueurs. Bavardages et appéritif.
- 20h30: l'auguste assemblée passe à table. A peine les archéologues se sont-ils assis que les lumières s'éteignent et qu'une voix d'outre-tombe s'adresse à eux: c'est le premier message de Taldor (voir document 3). Tout le monde est désormais prisonnier du roi celte. Le repas commence dans un climat d'angoisse. Un deuxième message de Taldor, écrit cette fois, est découvert (voir document 4).
- 23 heures: les archéologues ont tenté, durant le dîner, de comprendre la situation et d'élucider l'énigme qui leur est soumise. Le médium entre en transe et se provoque une vision grâce à du marc de café: c'est un nouveau message de Taldor (voir document 5). Tous les éléments sont réunis pour que les savants se libèrent.
- 23h30: le déclic s'est produit et les archéologues réunissent le matériel nécessaire au sortilège permettant de renvoyer le spectre (sort de renvoi). Ambiance critique.
- 23h50: les archéologues du terrain et du labo s'unissent pour lancer le sort. Si tout est bien exécuté, Taldor est renvoyé dans l'Au-delà et hurle sa souffrance (voir document 6). Fin glorieuse.

DOCUMENT 2
Les six messages de l'équipe du terrain:
1. Le premier de ses noms est un cas.
2. Son deuxième nom évoque l'air.
3. En prenant un dé on découvre le troisième nom sacré.
4. Dans le pouvoir de la hache réside le quatrième nom mystique.
5. Le cinquième nom s'exprime dans la haine.
6. Après l'air on invoque l'eau pour le nommer, tandis que la hache qui ne peut pas fendre l'eau reste avant.
Chaque phrase contient un mot dont la phonétique évoque une lettre (cas=K, air=R,...) et un rang (pour les consonnes). La nature et le rang des voyelles sont donnés par le sixième message. Le nom sacré de Taldor Ketahon est donc: KRODHON. Chaque message devra être précédé du texte suivant:
"Durant cette année de travail l'équipe du terrain a surtout étudié les nombreuses poteries trouvées dans le tombeau. Décorées de dessins ou de runes, elles évoquent l'univers mystique de Taldor Ketahon. Vous avez eu la chance de traduire une phrase énigmatique dont voici la substance."
Les six messages de l'équipe du laboratoire:
1. Quand la cérémonie débute, les exécutants tracent au sol un étrange pentacle qui délimite l'aire magique. Il arrive parfois que cette aire soit définie par l'ensemble des adeptes agenouillés en cercle.
2. Lors des cérémonies rituelles les prêtres font allumer des feux sur tous les côtés.
3. Au centre de l'espace rituel, lors des rites contre les démons, les prêtres plaçaient une vasque d'eau et les éventuelles victimes d'un sacrifice.
4. Durant les rites magiques les adeptes entraient en transe et s'arrachaient les cheveux qu'ils jetaient dans l'eau sacrée.
5. Les mages de Taldor faisaient brûler dans une coupelle placée sur l'eau sacrée un curieux encens, lors des cérémonies rituelles. Vous avez pu recomposer cette mixture dont voici un échantillon.
6. Pour clore les rites magiques, chaque adepte prenait le couteau magique et, fendant l'eau, s'aspergeait, et tous chantaient le nom de leur chef.
Chaque message devra être précédé du texte suivant:
"Durant cette année de travail, l'équipe du laboratoire a surtout étudié les nombreux parchemins trouvés dans le tombeau. Vous avez eu la chance personnellement de décrypter un document inestimable qui renseigne sur les rites magiques. En voici la traduction."
Les six documents énumèrent ce que devront faire tous les joueurs pour conjurer la venue de Taldor. Les feux sont remplacés par des bougies; chacun devra fournir au moins un cheveu. Le(la) joueur(se) qui recevra le message numéro cinq recevra aussi une petite pochette contenant de la fumée blanche. Il s'agit d'une poudre qui se consume en créant beaucoup de fumée blanche et opaque. Vous en trouverez chez les marchands de farces et attrapes.



20 heures: arrivée des joueurs:
Qu'il soit l'hôte ou pas, le MJ devra remettre discrètement à chaque arrivant un indice écrit et personnel. Il s'agit pour chaque archéo-

DOCUMENT3

"Mortels! Vous m'avez libéré de mon tombeau, vous qui avez profané ma sépulture: vous avez libéré mon esprit torturé par des siècles d'obscurité et de solitude. Vous m'avez apporté la lumière et ainsi vous avez scellé votre destin...Ce soir, cette maison sera votre tombeau et deviendra le lieu de ma résurrection. A minuit, vous n'exis terez plus et je vivrai de nouveau. Rien ne peut l'empêcher car seuls les Démons connaissent mon véritable nom et le moyen de me repousser à jamais dans le néant de l'Au-delà. La Mort, plus rien que la Mort..."

logue du fruit de ses recherches pendant l'année écoulée. L'ensemble des indices des membres du terrain constitue une énigme donnant le véritable nom mystique de Taldor; tandis que ceux du labo possède la description d'un rite magique (sort de renvoi de Taldor). Le MJ veillera à ce que tous les indices soient distribués (douze indices au total; s'il y a moins de douze joueurs, certains en reçoivent deux), et que chacun en prenne connaissance discrètement.

20h30: Début du repas:
Alors que les invités passent à table, une grande mise en scène va être déclenchée par le ou les MJ. Taldor va s'adresser aux convives et leur expliquer la menace qui pèse sur eux. Il faut pour cette occasion préparer un enregistrement audio qui simulera la voix d'outre-tombe de Taldor. Voici comment procéder. Pour créer un message venu du Monde des Morts il vous faut un magnétophone (un vieux K7 fera mieux l'affaire qu'une moderne chaîne HI-FI), une cassette et un micro. Si vous possédez en plus une chaîne stéréo, vous pouvez créer un fond sonore avec une musique de film d'horreur ou un disque de bruitages que vous passerez tandis que vous lirez, face au micro et en prenant une voix spectrale, le texte du message (voir document 3). N'hésitez pas à interrompre votre lecture par des borborygmes, des râles ou des cris. L'ambiance doit être confuse et déroutante, mais le texte doit être compréhensible pour l'essentiel (vous pourrez expliciter discrètement quelques passages mal compris en prétendant avoir bien entendu ce qu'a dit Taldor). En tout état de cause, soyez agressif et menaçant.
Vous cacherez le magnétophone dans la salle à manger, avec la cassette calée sur le message. Au moment propice, quand les invités prennent place à table dans la plus grande insouciance, vous éteindrez les lumières (laissez une lampe allumée quelque part) et vous enclencherez avec beaucoup de discrétion le magnéto. Créez en même temps une confusion: criez, affolez-vous et faites diversion. Dès que votre enregistrement commence, réclamez le silence. Le message terminé, rallumez (restez près de l'interrupteur) et précipitez-vous vers la porte d'entrée ou les fenêtres: faites semblant de les trouver inexplicablement bloquées et confirmez que tout le monde est prisonnier. Calmez l'assistance et commencez le repas. Un joueur quelconque doit alors découvrir un message écrit de Taldor (voir document 4). Vous pouvez le glisser dans une serviette ou sous une assiette.
Les professeurs sont ainsi informés de leur situation. Ils doivent avoir compris que l'un d'entre eux (ils ignorent encore qui) servira, à minuit, à la réincarnation de Taldor. Ils doivent préparer un sort de renvoi pour l'empêcher, c'est-à-dire découvrir le nom mystique et

DOCUMENT 4

" J'ai choisi l'un d'entre vous pour recevoir mon esprit. Il en sera ainsi. D."

NB: Transcrivez ce message sur papier à dessin de couleur, brûlez légèrement les bords et noircissez le papier. Cela donnera au message l'aspect du vieux. Le texte est signé "D", c'est une première indication donnée aux joueurs.

sacré de Taldor ainsi que les modalités du sort. Ne les aidez plus pendant le repas: laissez-les chercher à résoudre l'énigme constituée par les indices personnels.

23 heures: intervention du médium:
A la fin du repas, le médium proposera de se livrer à une séance pour aider le groupe. Il peut par exemple lire dans le marc de café, entrer en transe et affirmer avoir une hallucination, etc. Le joueur qui incarne le médium ne connaît pas, au début du repas, la teneur de ce qu'il doit dire: il l'apprend entre-temps grâce à un petit stratagème. Vous demanderez au médium de se rendre aux toilettes à 22h30 précises. Là, il trouvera le texte de son intervention que vous aurez déposé peu de temps auparavant. Cela forcera le joueur à improviser son numéro, et il ne bénificiera pas de cet indice durant la première partie de la soirée (voir document 5).

Résolution de l'énigme:
Les joueurs disposent désormais de



tous les éléments pour s'en sortir. Ne les aidez pas avant qu'il ne soit environ 23h30: il faut qu'ils trouvent à temps le moyen de repousser Taldor (avant minuit donc), mais pas trop tôt pour ne pas écourter la soirée. Si vous voyez qu'ils ne trouvent pas, donnez-leur un coup de pouce vers la fin. Il faut alors réunir les objets rituels et procéder au sort de renvoi.

Avant minuit: le sort de renvoi:
Les modalités du sort sont indiquées dans les indices du labo. Créez une ambiance, tamisez les lumières, soyez nerveux et anxieux. Le sort représente le moment critique de la soirée et ce sera aussi, très certainement, le moment le plus drôle. Faites respecter à la lettre les indications: la réussite du sort en dépend. Dès la fin de la cérémonie, Krodhon intervient pour marquer la victoire des archéologues (voir document 6). Il s'agit d'une seconde mise en scène spectaculaire avec un deuxième message parlé. Réalisez ce message comme le premier (à la suite) mais en prenant une voix déchirée, à l'agonie.
Pour ajouter à l'ambiance, précipitez-vous vers une fenêtre et ouvrez-la: vous montrez que tout le monde est libre et vous aérez la pièce enfumée. La soirée se termine. Champagne?

DOCUMENT 5

"Vous vous livrerez en fin de repas à une séance médiumnique. Vous lirez dans le café ou vous vous autohypnotiserez, mais vous devrez révéler les indications suivantes: "Six d'entre vous possèdent le nom, les six autres possèdent les moyens." Vous feindrez ensuite l'évanouissement et, à votre réveil, vous déclarerez à vos collègues que Taldor vous a choisi pour se réincarner. Soyez théâtral, jouez le jeu, amusez-vous!"

Quelques conseils généraux:
• Ce scénario ne comporte pas de personnages détaillés. Incitez chaque invité individuellement à se grimer, se déguiser (blouses de travail, barbes longues, lunettes, etc.) et laissez-leur libre choix pour la personnalité de leur personnage.
• Vous MJ endossez un rôle comme les autres. Vous devez bien sûr laisser les joueurs chercher des réponses sans les aider, à moins que minuit n'approche.
• Vous devez être le premier, dès l'arrivée des joueurs, à entrer dans votre personnage. Prenez un accent, des tics...
• Vous devez être particulièrement discret pour les mises en scène.
• Vous devez créer une rivalité entre l'équipe du terrain et celle du labo. Laquelle est la meilleure? Ce sujet doit devenir un jeu dans le jeu et un esprit partisan doit régner des deux côtés de la table. Ranimez sans cesse ce débat. C'est amusant et cela retarde les recherches des archéologues.

DOCUMENT 6

"Aaaarrghhh......Je brûle, mon esprit se consume. Vous avez réussi, je vous maudis....
Aaaaarrrgghh....Je fonds...je me l i q u é f i e . . . m a i s . . . . . j e reviendrai..........je...revien...drai.......

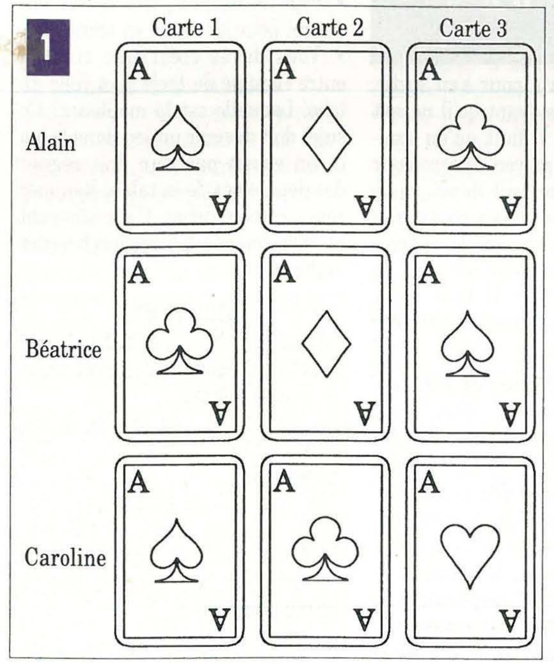
NB: Vous pouvez enchaîner derrière ce message, après un bref instant de silence, une musique réjouissante qui indiquera que la soirée prend fin.

• Ce scénario est complet, mais vous pouvez très bien modifier ou ajouter des détails à votre gré.
• Ecrivez-moi vos impressions, racontez-moi votre soirée et n'hésitez pas à joindre des photos (diapos si possible).
"Formidable, Professeur; j'ai hâte de tenter cette aventure.
- Il faut que je remercie le professeur Kalifa qui m'a aidé à la créer et à la mettre au point.
- Voila qui est fait. Le mois prochain que nous proposerez-vous?
- Ce mois-ci nous jouons, le mois prochain nous travaillerons. Ce sera la leçon numéro deux. Mais motus...
- Alors à bientôt Professeur G.N.
- C'est cela, au revoir à tous....je crois que ma cravate était de travers mon, cher Marcel et...
- Mais non, vous étiez parfait, Professeur: les lecteurs ne peuvent pas voir votre cravate. Quant à mon prénom, c'est Renlô.

RENLO SUBLETT

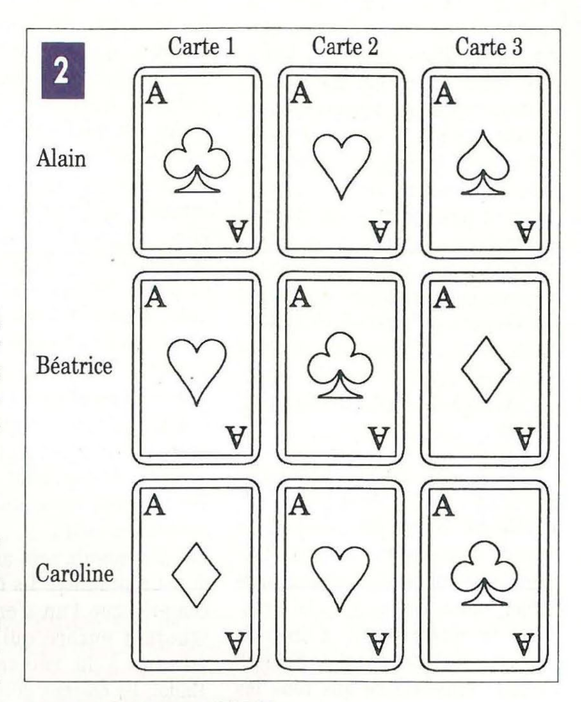
PARAPSYCHO... LOGIQUE

Pour vérifier ses thèses sur la perception extra-sensorielle, le professeur Doré-Vinfroid s'est livré à certaines expériences avec ses étudiants. Il s'agissait tout simplement de leur faire deviner (oh pardon, percevoir) des cartes posées face cachée sur une table. L'assistant du professeur nota soigneusement les réponses des étudiants. Mais il oublia tout simplement de noter... les cartes qu'il fallait découvrir! Pour l'aider à rédiger son rapport, vous devrez donc, pour chaque expérience, retrouver quelles étaient les cartes cachées.



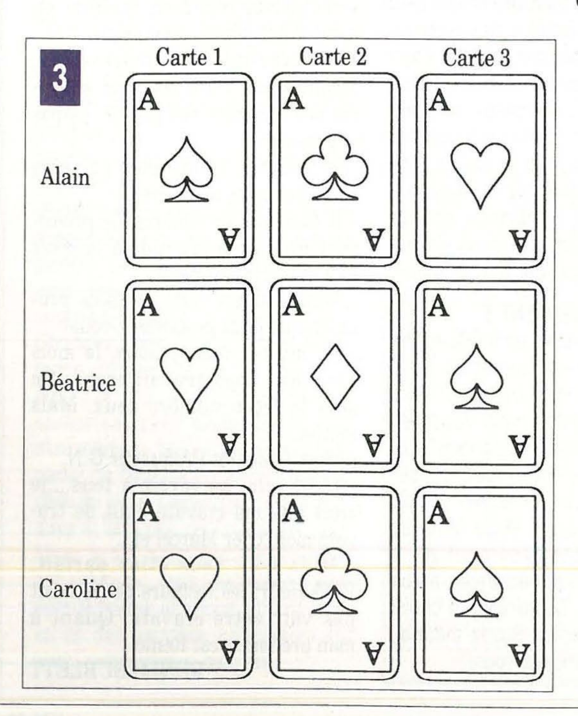
PREMIERE EXPERIENCE:
Il fallait commencer par quelque chose de simple. On ne prit donc que les as du jeu. Trois d'entre eux furent placés face cachée sur la table. Trois étudiants devaient tenter de les identifier. Voici leurs réponses... qui se révélèrent toutes fausses.
Quelles étaient les cartes?

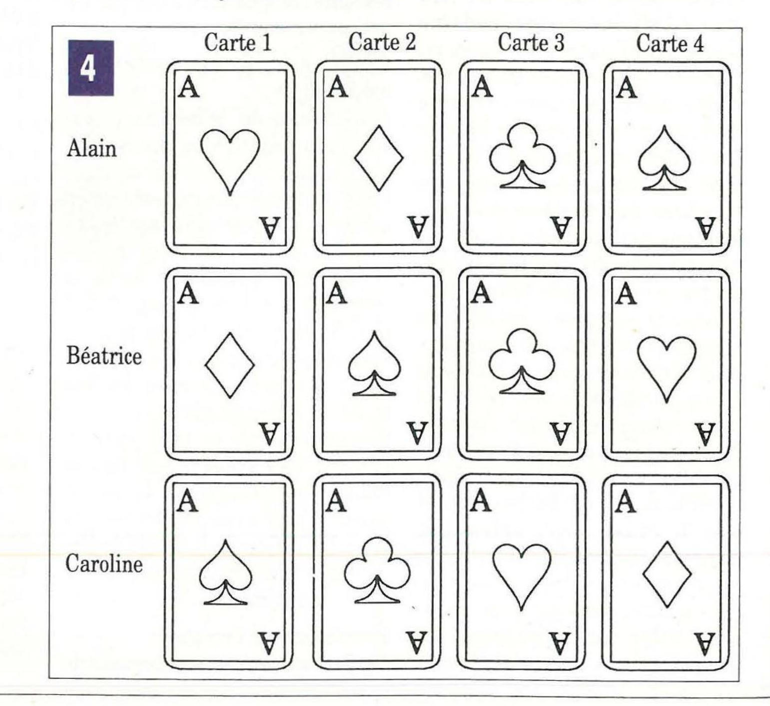
TROISIEME EXPERIENCE:
Les facultés extra-sensorielles des sujets se situaient manifestement sur une courbe ascendante. Il fallait vérifier ça! On refit donc une troisième fois la même expérience.
Cette fois, chacun donna un nombre différent de bonnes réponses, mais personne n'échoua complètement.
Quelles étaient les cartes?



DEUXIEME EXPERIENCE:
Cet échec, surprenant par son ampleur, fut jugé très encourageant par le professeur! Un si complet manque de réussite ne pouvait s'expliquer que par quelque phénomène paranormal. On décide donc de recommencer la même expérience.
Cette fois, chaque sujet trouva une carte et une seule, mais chaque carte fut devinée par au moins une personne.
Quelles étaient les cartes?

QUATRIEME EXPERIENCE:
Tout allait bien. On essaya donc cette fois avec les quatre as en même temps. Chaque sujet devina au moins un as, et chaque carte ne fut trouvée que par une personne.
Quelles étaient les cartes?

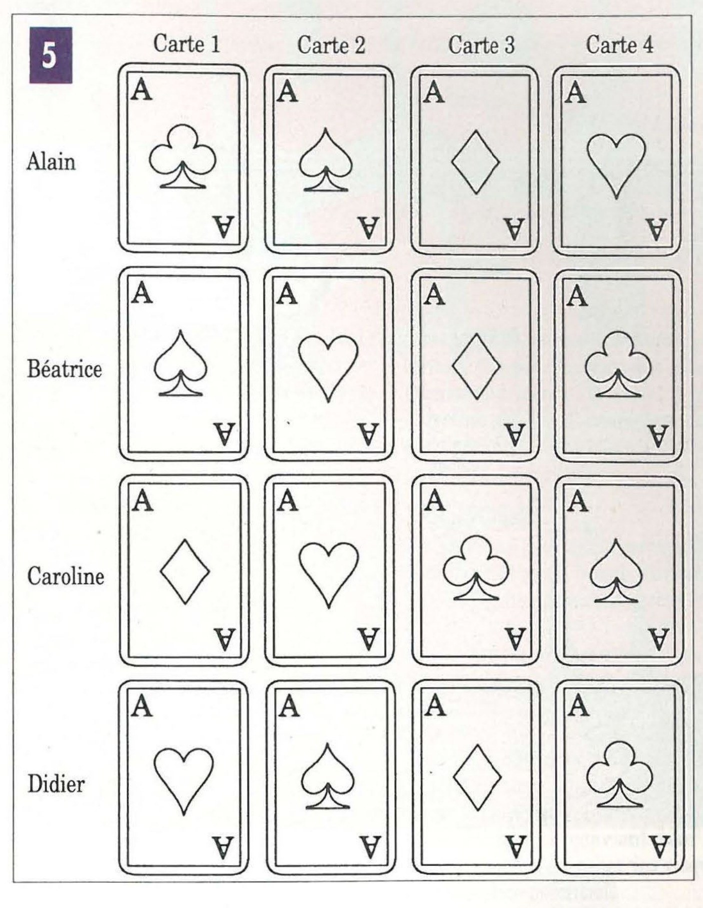




CINQUIEME EXPERIENCE:
Caroline avait certainement des dons médiumniques! Les deux autres sujets étaient plus décevants. On allait essayer de trouver un autre sujet particulièrement doué. On refit la même expérience en y invitant en plus Didier.

Cette fois, chaque as fut deviné au moins une fois, et chaque sujet donna au moins une bonne réponse. Mais personne ne trouva toutes les cartes.

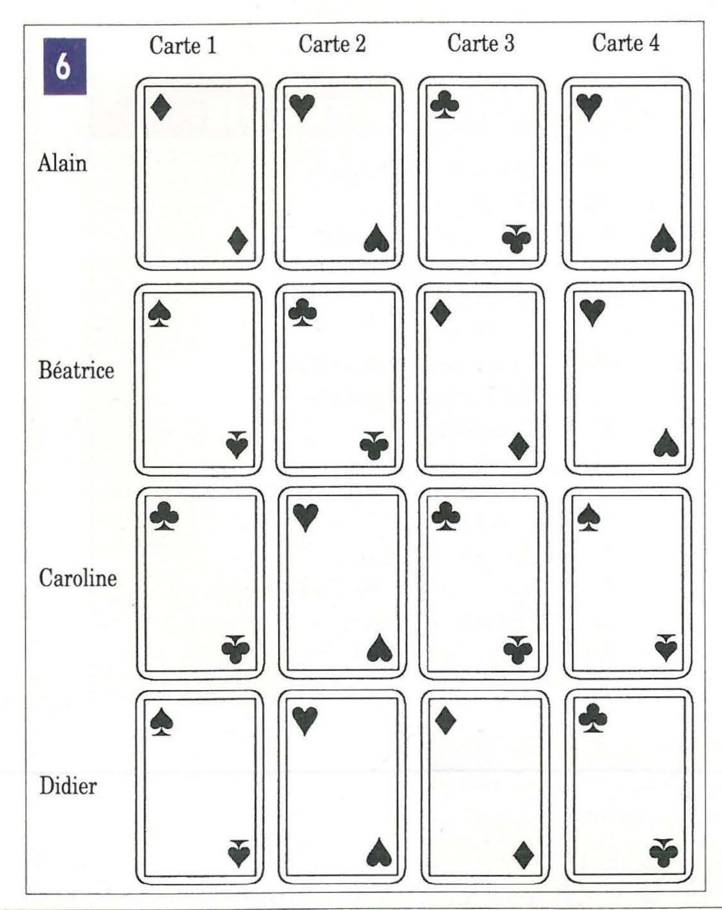
Quelles étaient les cartes?

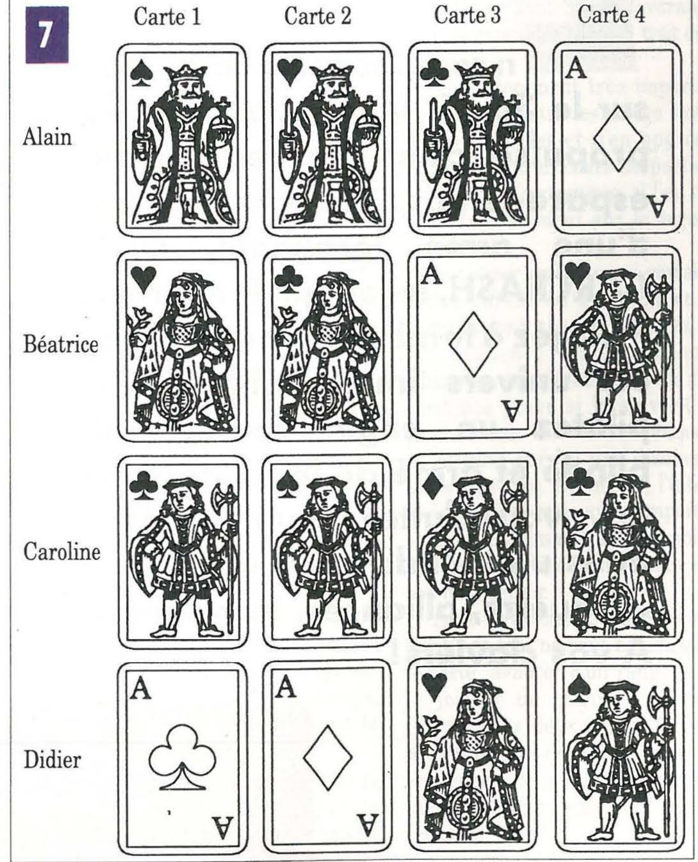


SIXIEME EXPERIENCE:
Puisque ça marchait si bien avec les as, on allait essayer avec d'autres cartes. On ajouta donc les Rois, les Dames et les Valets. On demanda aux sujets de trouver la couleur de chacune des quatre cartes posées.
Coïncidence troublante, chacun d'eux donna exactement deux réponses.
Quelle était la couleur de chacune des cartes?

SEPTIEME EXPERIENCE:
Tout se passait dans le meilleur des mondes étranges possibles. On refit donc la même expérience en demandant cette fois aux sujets de donner en plus la valeur de chaque carte.
Le résultat fut encore marqué d'une étrange coïncidence. Chacun trouva exactement une carte (sa valeur et sa couleur), mais ses autres réponses furent entièrement fausses, c'est-à-dire qu'il ne trouva ni la valeur ni la couleur d'aucune des autres cartes.
Quelles étaient les cartes?

Solutions dans le prochain numéro





JOUEZ LES MAD MAX!

En composant le code JEST sur le 36 15, vous vous trouvez propulsé dans un redoutable espace-temps, aux commandes d'une arme terrifiante. C'est CARCRASH, le jeu qui fait fureur. Plongez à fond les manettes dans cet univers impitoyable. Vous pilotez un engin surpuissant, blindé et armé de lance-roquettes, vous luttez pour survivre dans un monde sans loi... Ruses de guerre, alliances, trahisons... A vos claviers!

CODE DE SURVIE

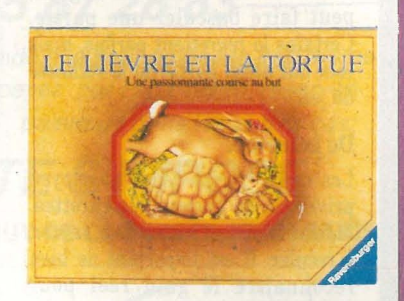
V	Vroom... en route!
A	Arrêt
F	Feu avec roquette
M	Largage mine
G	A gauche
D	A droite
DD	Dérapage à droite 90°
GG	Dérapage à gauche 90°
B	Boussole
R	Radar (* = adversaire)
C	Cap en degré (0 à 360°)
P	Position
E	État du véhicule
I	Identification de l'adversaire
T	Transaction, troc

ENVOI : c'est parti!



PHOTO : R. KNIGHT/FOVEA

LE LIEVRE ET LA TORTUE



JEU D'UNE GRANDE RICHESSE, LE LIEVRE ET LA TORTUE MERITE D'ETRE DECOUVERT OU REDECOUVERT. CES PAGES VOUS PERMETTRONT D'Y PRENDRE UN (NOUVEAU) BON DEPART. A VOS MARQUES!

Le Lièvre et la Tortue, dont la première version parut il y a une quinzaine d'années, est incontestablement l'une des meilleures créations modernes. David Parlett, spécialiste des jeux de cartes et créateur de nombreux jeux, a signé là un chef-d'œuvre que Ravensburger a su soutenir de sa parfaite présentation.

L'idée de base du jeu est une course minimisant l'intervention du hasard. La plupart des jeux de course classiques soumettent en effet pour beaucoup l'action des joueurs au hasard, et David Parlett a voulu là inverser le phénomène. On peut ainsi placer *Le Lièvre et la Tortue* parmi les jeux de course suivant l'échelle du rapport hasard/stratégie:

- seul hasard: jeu de l'oie
- beaucoup de hasard, peu de stratégie: petits chevaux
- équilibre hasard/stratégie: backgammon
- peu de hasard, beaucoup de stratégie: *Le Lièvre et la Tortue*
- seule stratégie: dames chinoises

Le mécanisme qui permet au joueur d'élaborer sa stratégie repose sur le principe classique du potentiel. Le joueur dispose d'un potentiel de force (ici les carottes) qu'il peut dépenser à son choix dans le temps (une différence fondamentale avec les dés du backgammon changeant à chaque coup) et qu'il peut de plus renouveler également à son choix.

Le hasard n'est cependant pas absent dans ce jeu, mais il est doublement maîtrisable: d'une part parce qu'il prend la forme de cartes "événement" (les cartes "lièvre") dont la probabilité d'apparition est connue et s'affine au cours du jeu. D'autre part, et surtout, parce que le hasard n'intervient qu'au gré du joueur. Maîtrisé, il peut cependant jouer un grand rôle dans une partie de *Lièvre et Tortue,* car certaines cartes ont une forte influence et un simple tirage peut être déterminant pour le gain ou la perte d'une partie.

LA REGLE

Il est probablement utile, tout d'abord, de préciser quelques éléments de règle qui sont parfois oubliés bien que clairement énoncés dans le livret, et d'autres qui ne sont pas clairement énoncés, mais se déduisent de l'esprit de la règle:

- Lorsqu'une carte "lièvre" renvoie le joueur à une case "tortue", celle-ci n'est pas prise en compte; il ne gagne donc pas de carottes. S'il s'agit d'une case "salade", le joueur ne peut y rester (et manger une salade au prochain coup) que s'il possède encore au moins une salade; sinon, le joueur ne peut s'installer sur la case "salade" et avance (ou recule) à la case suivante.
- Lorsqu'un joueur passe son tour sur une case "lièvre", il continue à l'occuper (même s'il est commode de l'écarter pour se souvenir du handicap) et aucun autre joueur ne peut y venir.
- Lorsqu'un joueur tire une carte "lièvre" lui indiquant de manger une salade, s'il n'en a plus, il passe un tour.
- Lorsqu'un ou des joueurs ont terminé leur parcours, ils continuent d'être pris en compte pour le calcul du rang des autres: si un joueur a fini, le joueur en tête sur le parcours est considéré comme au deuxième rang, etc. Cela est important pour l'utilisation des cases chiffrées et pour le gain de carottes lorsqu'une salade est mangée.

Par ailleurs, il est conseillé de modifier la règle sur les points suivants:

- En cas de jeu à cinq ou six joueurs, n'utiliser que 2 salades par joueur au lieu de 3. Cela évite de leur donner une survaleur stratégique.
- Afin de maintenir constamment l'imprévu, la gestion des cartes "lièvre" est opérée de la manière suivante. Le paquet de 12 cartes est battu, 2 sont écartées, les 10 restantes sont utilisées en talon. A épuisement, on recommence avec les 12 cartes. (Le problème du prévisible ne vient pas tant de ce qu'il dénature le jeu, mais du fait que lorsque la prévision est négative, l'utilisation des cartes "lièvre" est bloquée, personne ne voulant tirer la mauvaise.)

Calculs préalables:

Le nombre de cases à parcourir est de 64, ce qui pour un seul bond coûterait 2 080 carottes! Inversement même pour un joueur peu pressé, les 68 carottes affectées au départ du jeu à trois ou quatre joueurs ne permettent pas d'aller au bout du parcours (blocage des cases "tortue"). En revanche, une stratégie de l'escargot est possible dans le jeu à cinq ou six joueurs qui prévoit 98 carottes par joueur.

Le Lièvre et la Tortue repose sur un jeu permanent de transfert entre énergie et temps: dépenser beaucoup permet de gagner du temps, aller lentement économise des carottes. Un indice des termes de l'échange est offert par les cases "carottes" où l'on peut échanger un tour contre 10 carottes.

Bien qu'il apparaisse clairement qu'il ne faut aller ni trop lentement ni trop vite, il ne semble pas exister de formule de calcul satisfaisante qui permettrait de trouver un point d'équilibre. Celui-ci serait d'ailleurs théorique car d'autres facteurs entrent en jeu que la simple optimisation de l'économie énergie/temps, comme les cases disponibles ou la position relative des joueurs.

On peut cependant retenir que le nombre de coups joués par le gagnant se situe régulièrement autour de 20, ce qui correspond, en tenant compte des salades et des reculs aux cases "tortue", à une moyenne de 4 à 5 cases par coup d'avance.

TACTIQUE

La tactique s'articule principalement autour de la bonne utilisation des différentes cases du parcours. Il est donc nécessaire d'analyser les particularités de chacune d'elles.

Du lièvre:

Aller sur une case "lièvre" n'est jamais obligatoire, sauf cas forcé par le manque d'autre case disponible. C'est donc le plus souvent un choix délibéré; il convient pour un bon tacticien d'en peser les risques et le bénéfice potentiel.

Pour cela, il suffit d'examiner le paquet des cartes "lièvre". On constate que 8 d'entre elles sont favorables (dont 3 très favorables) et 4 défavorables (dont 3 très défavorables).

Il est évidemment très important de bien connaître les divers événements possibles et d'en apprécier constamment en cours de partie la probabilité d'occurrence, si l'on veut jouer tactiquement sur le registre des lièvres.

Il faut noter enfin que si certaines cartes offrent un avantage ou un inconvénient absolu, d'autres ont une influence variable selon la situation. Ainsi, reculer d'un rang n'est pas grave si le suivant est proche, mais est catastrophique si on possède sur lui une dizaine de cases d'avance. De même, l'intérêt de la gratuité varie avec l'importance du bond: quand sa probabilité n'est pas négligeable, il peut être bon de le tenter.

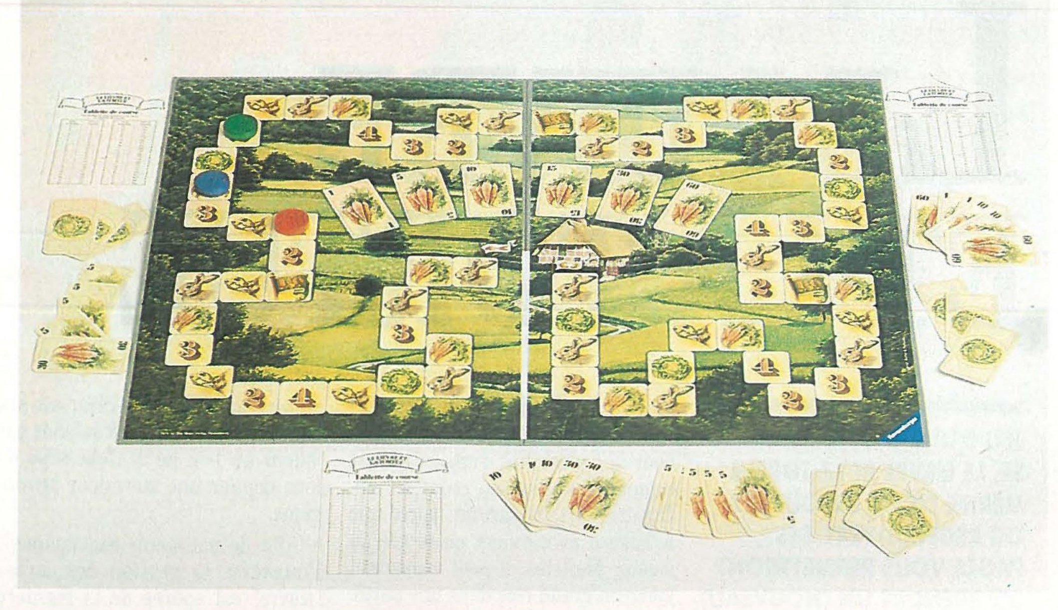
Il faut également noter qu'un joueur en tête ne peut bénéficier de la carte "avancer d'un rang" et que le joueur de queue n'a pas à craindre les deux cartes "reculer d'un rang", ce qui limite beaucoup les risques: le joueur placé en dernier peut plus facilement utiliser les cases "lièvre".

Il faut enfin savoir qu'un coup de carte "lièvre", positif ou négatif, peut faire basculer une partie. Certains le regrettent parfois, mais cela fait aussi partie de la richesse du jeu.

De la tortue:

Les cases "tortue" sont un moyen privilégié de gagner des carottes. Mais cela oblige, pour mieux sauter, à reculer. Il est important de bien reconnaître le gain réel pour prendre des décisions en connaissance de cause. Le tableau ci-dessous montre en effet, en fonction du nombre de cases de recul (jamais supérieur à 7) le nombre de carottes gagnées, l'importance du déplacement potentiel permis, et le gain net de cases (avancée potentielle moins recul). Il s'agit d'un calcul théorique ne tenant pas compte des carottes déjà possédées par le joueur ni des autres facteurs, mais on voit que le gain varie peu avec le nombre de cases reculées et il n'est pas toujours de bon calcul de rechercher les plus grands reculs sur une case "tortue".

Prolonger le tableau montrerait que deux ou plusieurs reculs successifs, bien que permis par la règle, n'améliorent pas le gain, qui diminue au contraire progressivement à partir de 10 cases. Leur seul intérêt peut résider dans un autre objectif comme se retrouver en queue de course ou, plus rarement, perdre des carottes quand on en possède trop pour finir.



per; l'expérience prouve qu'il est souvent trop tard.

Les deux cases "salade" les plus recherchées sont la deuxième et la troisième sur le plateau et il s'y forme fréquemment une file d'attente. L'ordre du tour de jeu est alors déterminant dans le remplacement immédiat du joueur qui quitte la case "salade". Il faut savoir en tenir compte dans sa tactique: il ne sert à rien d'attendre si le joueur placé avant dans le tour de jeu attend aussi.

Des carottes

Les cases "carottes", aux conséquences moins spectaculaires que

Recul	Carottes	Avancée	Gain
1	10	4	3
2	20	5	3
3	30	7	4
4	40	8	4
5	50	9	4
6	60	10	4
7	70	11	4

De la salade:

Les cases "salade" sont rares: 5 en tout sur le parcours. C'est ce qui leur donne de l'importance. D'autant que les joueurs doivent y passer un tour, ce qui ajoute à la rareté.

Il faut donc en principe profiter de l'occasion qui se présente, voire la créer, pour manger ses salades. Il est recommandé de le faire au plus vite, malgré la présence de deux des cinq cases à la fin du parcours qui peuvent permettre de se rattra-

les autres, sont souvent peu ou mal utilisées. Elles doivent être conçues comme des étapes paisibles (rien ne s'y passe si le joueur n'y reste pas) pouvant être reliées à des tactiques portant sur d'autres facteurs (position, économie d'énergie...)

Mais il ne faut pas oublier leur capacité propre qui est d'offrir 10 carottes en plus ou en moins par tour passé. Cela peut utilement compléter l'énergie en main ou inversement, permettre de perdre 10 carottes en trop à la fin.

Des chiffres:

L'utilisation des cases chiffrées est certainement la plus subtile. Bien que la règle ne la précise pas, il est bon de prévoir qu'une fois un pion posé sur une telle case, personne ne peut y toucher avant qu'il ne reparte, le chiffre restant caché.

Ce sont les cases chiffrées qui assurent le phénomène de compensation offrant un gain supérieur de carottes aux joueurs de queue par rapport aux joueurs de tête et permettant la diversité des stratégies.

De la fin:

Une bonne fin de parcours demande d'intégrer la donnée particulière du nombre limité de carottes exigé pour gagner. Il faut à un certain moment (variable avec le capital de carottes disponibles) calculer très précisément les sauts à faire pour terminer le parcours dans de bonnes conditions.

Si l'on considère les seules données numériques, il y a toujours une solution pour terminer sans trop de carottes: il suffit, pour épuiser un capital trop fort, de faire des sauts importants. Le tableau ci-dessous montre par exemple combien de carottes sont nécessaires pour parcourir 10 cases en deux coups, selon la taille des sauts. On voit que 30 carottes suffisent, mais qu'il est aussi possible de finir avec un

Sauts	Carottes
5 + 5	30
6 + 4	31
7 + 3	34
8 + 2	39
9 + 1	46

capital allant jusqu'à 56 carottes (46 dépensées et 10 restant en main).

Mais une fois de plus, le calcul ne suffit pas: il faut tenir compte des cases sur lesquelles le joueur devra passer et qui peuvent s'opposer au bon déroulement du plan. Ce n'est certainement pas un hasard si les dernières cases du parcours contiennent lièvres et salades. Aller sur un des derniers lièvres et tirer une carte "gratuité" peut ruiner les meilleurs calculs. Inversement, on a vu un joueur arriver sur la dernière case, tirer une carte "rejouer" et abattre sa dernière carotte pour gagner. Le hasard reste toujours présent au *Lièvre et Tortue*.

STRATEGIE

C'est une des grandes qualités du *Lièvre et Tortue* que de permettre la mise en œuvre de stratégies très diverses s'appuyant plus ou moins sur le hasard. Cela permet aussi de jouer des parties entre joueurs de niveaux différents (parents et enfants par exemple) où chacun trouve son compte.

Pour illustrer ces possibilités, on peut décrire un peu schématiquement quelques attitudes types.

Le lièvromane:

Il recourt systématiquement aux lièvres, fasciné par l'attrait du tirage aléatoire, subjugué par le hasard ou tout simplement se refusant aux calculs nécessaires pour opérer un autre choix: le tirage d'une carte est un mécanisme connu et constitue donc un choix de facilité.

Cette attitude est fréquemment

représentée chez les débutants et les enfants.

La supériorité numérique des avantages sur les inconvénients dans les cartes "lièvre" peut encourager longtemps une telle attitude, mais il arrive toujours un moment douloureux où une carte négative oblige à remettre le systématisme en cause.

Le calculateur:

Il recherche en permanence le meilleur rapport avantage/coût dans sa position. Il connaît par cœur le tableau d'avance et sait combiner le coût de différents sauts. Il tient un compte précis des carottes de ses adversaires comme des cartes "lièvre" tirées. Il connaît les particularités du plateau et les exploite.

Le calculateur fait rarement appel au lièvre: il attend une probabilité très favorable. Cette attitude est indéniablement plus forte que les précédentes, mais elle apparaît comme trop rigide et ne fait pas gagner à tout coup.

Le lièvre:

Il s'installe en dernière position pour bénéficier des gros gains de carottes sur les chiffres. A l'occasion, il n'hésite pas pour ce faire, à reculer sur des cases "tortue" pour augmenter son capital. Il mange ses salades tranquillement derrière les autres. Et soudain, il se met à courir très vite, utilisant son fort capital.

Malheureusement pour lui et heureusement pour le jeu, cela ne paie pas toujours et même, l'expérience rejoint la fable, rarement.

La tortue:

Elle joue la course en tête, ce qui lui permet de se présenter la première aux salades, de reculer sans concurrence sur les cases "tortue", grignotant au passage quelques carottes sur le chiffre 1, les cases "carottes" ou lièvres tentées prudemment.

Mais la tortue épuise vite son avance, et il est pratiquement impossible de se maintenir toujours en tête.

L'opportuniste:

Il tient à la fois des différentes attitudes précédentes. Bon calculateur, il n'hésite pas à faire appel au bon moment au hasard. Mais il tient surtout compte du terrain, profitant au maximum des cases chiffrées.

Pas trop en tête, pas trop en queue, il évite aussi de se signaler trop tôt à l'attention de ses adversaires comme le concurrent dangereux à gêner à tout prix.

C'est souvent une attitude payante.

VARIANTES

Le Lièvre et la Tortue ne se prête facilement qu'à des variantes tactiques, influençant peu les stratégies, mais pouvant apporter un regain d'intérêt en modifiant les équilibres classiques. Les variantes proposées peuvent se combiner aux modifications conseillées plus haut.

La tortue galopante:

Il est permis de reculer sur toute case "tortue" libre, pas seulement sur la première.

La carotte active:

Les cases "carottes" sont activées dès qu'on y arrive: le joueur peut immédiatement prendre ou donner 10 carottes.

Le duel savant:

Dans le jeu à deux, les deux pions sont déplacés par chaque joueur à chacun de ses coups, mais dans l'ordre de son choix. Le joueur qui commence ne joue qu'un pion, puis l'autre joue ses deux pions, puis chacun son tour joue ses deux pions.

Les cartes tirées sur une case "lièvre" s'appliquent au pion qui s'y trouve. En cas de manque de carotte, les deux pions repartent du début du parcours.

La course en solitaire:

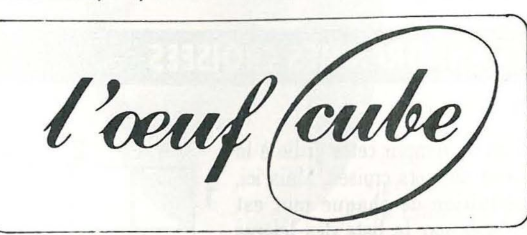
Le joueur n'utilise qu'un pion, un capital de départ de 68 carottes et 3 salades. Il place les cartes "lièvre" dans l'ordre qu'il veut. Il s'agit pour lui de finir dans le moins de tours de jeu possible.

Un "rejouer" permet au joueur de déplacer son pion à nouveau sans compter un tour supplémentaire.

En revanche, il doit compter un tour lorsqu'il mange une salade. Il est toujours premier: il reçoit donc une carotte par salade mangée et gagne 10 carottes sur les cases de chiffre 1. Il ne doit pas avoir plus de 10 carottes à l'arrivée.

En compétition et pour les records, si deux joueurs ont réalisés un nombre égal de tours, c'est celui auquel il reste le moins de carottes qui gagne. A titre indicatif, le record de l'auteur est de 14 tours avec 9 carottes de reste.

FRANÇOIS PINGAUD



JEUX DE LETTRES

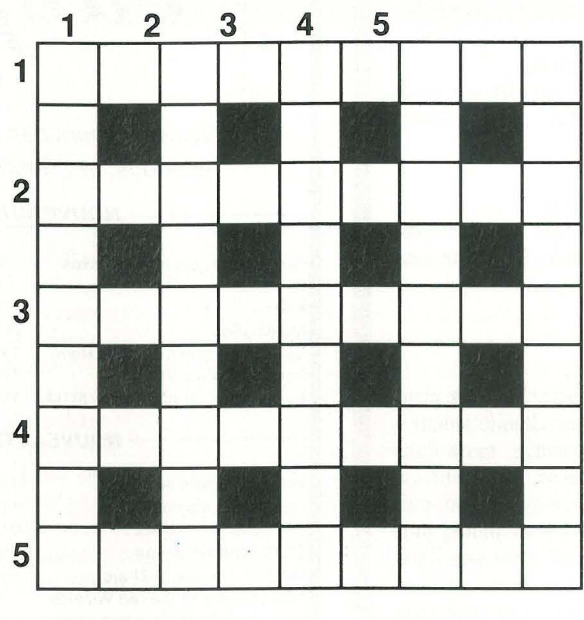
Solutions page 101

LES ANAGRAMMES CROISEES

Il s'agit de remplir cette grille à la manière de mots croisés. Mais ici, la définition de chaque mot est remplacée par la liste des lettres qui le composent. Les formes conjuguées ne sont pas admises à l'exception des infinitifs et des participes. Le nombre de solutions est indiqué entre parenthèses.

Horizontal:
1. A B C D I M N O R
2. A A D I M N N R S
3. A C E E E H N S S (2)
4. A A B C E I O R T
5. E E I N P R R S T (2)

Vertical:
1. A C E E G M M O R
2. A C I M N R S T U
3. A B C E I I L R S
4. A E E I L M N R T (2)
5. D E E E O S S S S



ÇA FAIT MAUVAIS GENRE

Vous avez sûrement remarqué la coquille qui s'est glissée dans notre précédente rubrique où nous vous parlions d'"Anagrammes croisés". Chacun sait pourtant que le mot "anagramme" est féminin...
Etes-vous cependant si sûr de ne jamais hésiter sur le genre de certains mots courants, comme ceux que nous vous proposons ci-dessous?

1. UN - UNE **ALVEOLE**
2. UN - UNE **ANTIPODE**
3. UN - UNE **APOGEE**
4. UN - UNE **AZALEE**
5. UN - UNE **ASTERISQUE**
6. UN - UNE **ENCAUSTIQUE**
7. UN - UNE **EQUINOXE**
8. UN - UNE **HALTERE**
9. UN - UNE **ORBITE**
10. UN - UNE **ORIFLAMME**
11. UN - UNE **OVULE**
12. UN - UNE **TENTACULE**

JARNAC®

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, DIA, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord E, puis C, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres (les conjugaisons ne sont pas autorisées).
On peut bien sûr, changer à chaque ligne l'ordre des lettres.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	D	I	A						
E									
C									
R									
E									
U									
S									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	E	S	T	O	P	P	E	L	
?	G	R	O	U	P	A	N	T	
?	H	U	I	L	E	R	I	E	
?	G	U	I	G	N	I	E	R	
?	R	E	G	E	N	T	E	E	
?	R	H	O	D	I	T	E	S	
?	S	U	B	R	O	G	E	E	

LE COUP DE JARNAC

Votre adversaire passe avec la grille ci-dessous: il y a seize possibilités différentes de lui infliger un coup de Jarnac, en ajoutant une ou plusieurs lettres du tapis à l'un des mots de la grille (on peut changer l'ordre des lettres). Combien en trouverez-vous?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	D	E	B	I	N	E	U	R	
K	B	U	R	E	L	E	S		
W	G	I	T	A	N	S			
X	C	A	L	I	F	E			
	R	I	D	U	L	E			
	J	O	T	A					
	N	I	D						

CASANOVA, ANGE OU DEMON ?

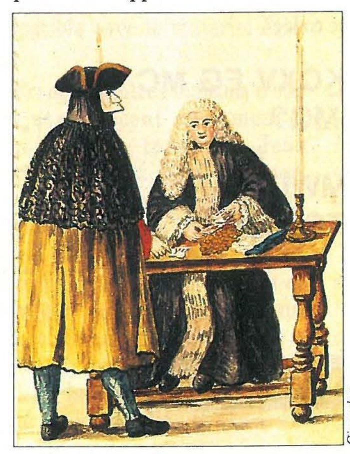
CASANOVA A EXISTE... JE L'AI RENCONTRE ! LES AVENTURES DE NOTRE HEROS TIENNENT EN EFFET PARFOIS PLUS DU MYTHE QUE DE LA REALITE, AU POINT QUE CERTAINS DOUTENT ENCORE. POURTANT, JACQUES (GIACOMO) CASANOVA FUT UN PERSONNAGE DE CHAIR (OH, OUI !) ET D'OS, MAIS AUSSI... DE PLUME. CASANOVA EUT TROIS PASSIONS : LES FEMMES, LA LITTERATURE ET... LE JEU. ET COMME NOUS NE SOMMES ICI NI DANS *LUI* NI DANS LE *MAGAZINE LITTERAIRE*, C'EST DU JOUEUR QUE NOUS ALLONS PARLER.

Résumer la vie de Casanova tient de la gageure. Né à Venise – bien sûr ! – en 1725, tenu à distance par des parents tôt séparés, formé au droit ecclésiastique, il a la bougeotte dès son plus jeune âge et tout lui sera prétexte pour aller de ville en ville : conquêtes féminines, poursuites pénales, dettes de jeu, propos insolents tenus ici et là – et qui ne plaisent pas... –, curiosité intellectuelle, qui le pousse à s'intéresser à tout, à discourir de tout et à se rêver en écrivain célèbre, comme Voltaire qu'il admire. Son exploit le plus retentissant reste son évasion spectaculaire de la prison des Plombs de Venise en 1756, qu'il a racontée dans un livre fort alerte, écrit en français et paru en 1788. Mais, contrairement à son modèle, Casanova aura peu d'audience de son vivant, et sa gloire sera posthume, quoique souvent faussée.

Milan, Paris, Cologne, Florence, Rome, Vienne, Madrid, Londres, Amsterdam, Dresde, Trieste, Varsovie, autant de capitales européennes qui accueillent, parfois brièvement, Casanova, ce véritable Européen avant la lettre. De cette existence errante il se lassera luimême et finira, bibliothécaire du comte de Waldstein, aux fins fonds de la Bohême. Il y meurt en 1798, non sans avoir employé les dernières années de sa vie à rédiger, en français, ces fameux mémoires qui lui vaudront, à partir des années 1820, une réputation sulfureuse et injuste. Il est vrai que le texte original fut longtemps frelaté et ne connut d'édition conforme qu'à partir de... 1960 !

Côté démon

Le jeu se trouve partout dans cette *Histoire de ma vie* – puisque tel est le titre véritable de cette énorme et passionnante autobiographie. Il y tient même une si grande place que les spécialistes lui consacrent au moins un chapitre. Un index scrupuleux fait apparaître de nombreux jeux de cartes assez peu innocents : bassette, brelan, pharaon, prime, quinze, trente-et-quarante ; mais on note aussi le piquet, le tressette, le quadrille et le whist, alors fort à la mode (voir *J&S* n° 52).


Giraudon

Le pharaon, l'un des nombreux jeux d'argent pratiqués par Casanova.

Casanova ne dédaigne pas pour autant les dés, le biribi et le trictrac. Joue-t-il honnêtement ? Pas plus que ces contemporains. Il est alors, en effet, assez admis de "corriger la fortune"... Tricher est un sport fort répandu dans ce demi-monde de diplomates, de courtisanes, de joueurs professionnels, d'artistes et d'aventuriers qui est celui de Casanova.

Roger-Viollet

Certains en font trop : ce sont les "Grecs", véritables tricheurs professionnels. Mais Casanova ne mange pas de ce pain-là. Il lui arrive de perdre, toujours de bonne grâce, et même volontairement... pour séduire une jolie femme. Mais, face à des requins, il n'hésite pas à se montrer aussi adroit.

Comme nombre de ses compatriotes, Casanova est un joueur invétéré, formé à la dure "école" de la *bassetta*. Mais, bien que tenté par ce destin, il ne vécut pas en professionnel et refusa toujours d'être confondu avec ces "Grecs" et autres "capons" qu'il n'hésitait pas à pourfendre. Outre Venise et Spa, les deux grandes capitales du jeu au XVIIIe siècle, Casanova fréquenta aussi Londres et Paris qui offraient alors des ressources inépuisables...

Mais Casanova avait aussi bien des ambitions et, à défaut de devenir Voltaire, il se serait bien vu en capitaliste de... la loterie. La mode est en effet, à Paris ou aux Pays-Bas, d'imiter l'exemple italien des loteries publiques. C'est là un moyen commode de remplir les caisses d'un Etat, mais on a l'habitude, sous l'Ancien Régime, de confier ce genre d'affaire à des entrepreneurs privés (de même que les impôts sont confiés à des fermiers, sortes de percepteurs indépendants...). Or Casanova, arrivé à Paris en 1757, y retrouve un vieux camarade de bamboche, devenu ministre du roi Louis XV : le futur cardinal de Bernis. Celui-ci accepte de l'introduire dans les hautes sphères et c'est presque par hasard que Casanova se voit confier l'organisation d'une loterie. Une affaire qui se révélera fort juteuse et assurera à notre héros de confortables revenus jusqu'en 1759.

Côté ange...

Si Casanova ne fut pas un démon du jeu, il n'en fut pas pour autant un ange. Cette habile transition nous sert à présenter un compagnon du Vénitien, précisément nommé... Ange Goudar. Celui-ci, né à Montpellier en 1708, était de la trempe de Casanova: aussi joueur et porté sur les femmes, mais écrivain plus assuré. Il avait déjà publié quantité d'opuscules sur tous les sujets et signa, en 1764, un livre intitulé *L'Espion chinois* qui lui valut quelque popularité. Mais ce qui nous retient ici c'est son *Histoire des Grecs ou de ceux qui corrigent la fortune du jeu*, publiée en 1757 à Amsterdam et qui eut au moins trois rééditions. Ce tableau très acide du monde des joueurs, particulièrement à Paris, tente de dévoiler toutes les ruses et astuces des tricheurs professionnels, désignant nommément certains d'entre eux ainsi que les lieux où ils opèrent. Il est vrai que Goudar savait de quoi il parlait ! Lui et Casanova furent d'ailleurs souvent associés dans des banques de pharaon ici et là, au hasard de leurs retrouvailles: à Londres en 1763 comme à Naples en 1770. Goudar disparut vers 1791.

Non seulement Casanova est un personnage authentique, mais il est un témoin exceptionnel de l' "envers du décor" de ce siècle des Lumières. Avec une franchise rare, un sens aigu de l'humour et un remarquable talent de conteur, il a brossé de lui-même et de ceux qu'il a côtoyés un tableau vivant et sans complaisance.

POUR LES CURIEUX :

- Autant lire Casanova dans le texte: Giacomo Casanova, *Histoire de ma vie*, Paris : Plon ; Wiesba-den: Brockhaus, 1960-62 (12 vol. ; l'écriture enfin restituée !); et *Histoire de ma fuite des prisons de la République de Venise*, 1788: bon exemple du meilleur style de Casanova (rééditions ici et là sous divers titres...) ;
- Une biographie classique:: J. Rives Childs, *Casanova*, Paris: Pauvert/Garnier, 1983 (traduit de l'anglais ; 1re éd. 1961) ;
- Sur le jeu au XVIIIe siècle : Olivier Grussi, *La Vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime et à la cour*, Paris : Hachette, 1985.

THIERRY DEPAULIS

UNE CHANCE SUR QUATRE!

1. L'ETOILE MYSTERIEUSE

3 ★ 5 = 4
6 ★ 6 = 30
7 ★ 13 = 36
5 ★ 3 = ?

A) 14 B) 22 C) 28 D) 35

2. COCKTAIL

Le curieux mot ci-dessous a été obtenu en enchevêtrant deux mots existants tout en gardant leurs lettres dans le bon ordre.

CAROMBIPETTITRIONE

Il s'agit de deux termes souvent employés quand on parle de:

A) **Sport** B) **Musique**
C) **Cinéma** D) **Sciences**

3. ANAGRAMMES

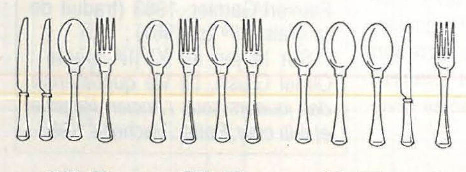
Avec lequel de ces groupes de lettres ne peut-on former le nom d'un animal?

A) PAILN B) NOMOTU
C) RISOSU D) ENTAV

4. COUVERTS

Quel est le prix d'une fourchette?

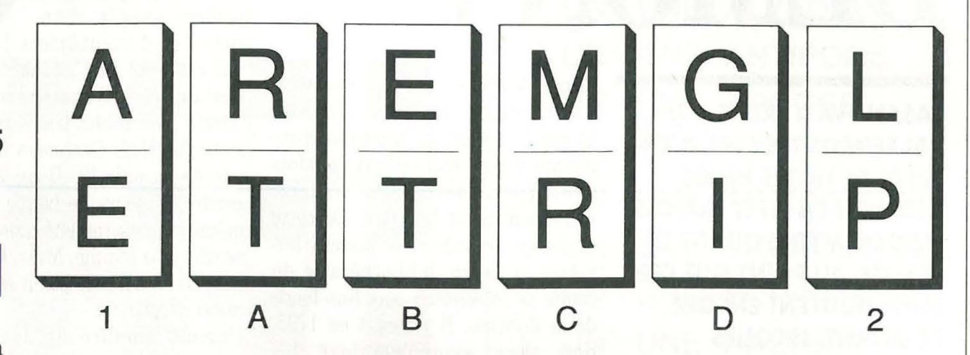
A) 3 F B) 7 F C) 9 F D) 11 F



28 F 28 F 16 F ?

5. LE DOMINO EN TROP

En accolant dans le bon ordre cinq de ces dominos, on peut former deux mots réels horizontaux de cinq lettres. Quel domino n'est pas utilisé: A, B, C ou D?



6. LE NOMBRE CACHE

Quel nombre complète la dernière paire?

75 - 1415 39 - 627 81 - 163
46 - 818 23 - 49 54 - ?

A) 1012 B) 864 C) 111 D) 109

7. PETIT CODE

Quel mot termine la phrase codée?

MG QTHQNKY KQXV EG MC TGPENTL FUW MG?

A) NCUHN B) MWQHN
C) KGXHN D) TCPIIO

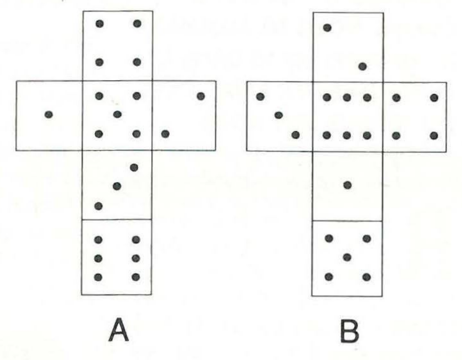
8. QUESTION DE VOCABULAIRE

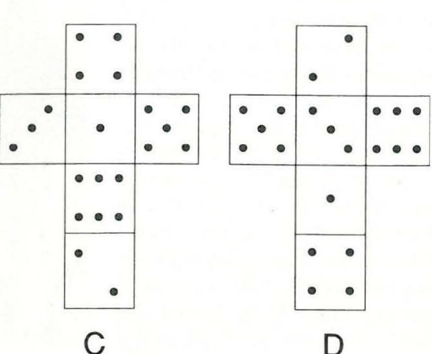
Quel est le plus grand chiffre?

2 4 8 16
A B C D

9. Y'A COMME UN DE FAUX

Voici quatre dés en carton dépliés. Lequel est différent des trois autres?





solutions page 101

OU VA LE JEU DE ROLE?

SUR SON TRONE DORE, MAITRE DRAGON OBSERVE. QUELQUES METRES PLUS BAS, SES REJETONS GRANDISSENT PEU A PEU. MAIS, A BIEN LES REGARDER, IL SE RECONNAIT MAL DANS LEURS TRAITS. D'UN COTE DU NID, SES ENFANTS LEGITIMES ONT DEVELOPPE CE QUI N'ETAIT CHEZ LEUR AUGUSTE AIEUL QUE PREMICES ET SUGGESTIONS TOUT EN RESTANT DANS LA FAMILLE DU JDR. DE L'AUTRE COTE, SES ENFANTS NATURELS CHERCHENT A QUITTER CE GIRON QU'ILS JUGENT ETOUFFANT POUR REJOINDRE LA GRANDE FAMILLE DES JEUX-TOUT-COURTS.

Sur son trône doré, Maître Dragon décroche la loupe qui pend à son cou pour mieux détailler ses descendants, fruits de diverses escapades dans les grandes avenues rutilantes du jeu de société, les soirs de vague à l'âme. Le plus costaud qui, déjà, s'échappe, porte sur lui l'estampille anglaise: *Adeptus Titanicus* s'en va rejoindre l'autre compagnon d'écurie de Games Workshop, *Dark Future*. Dans cette boîte, des figurines, mais aussi un léger livret de règles très simples: en tout, pas plus d'une vingtaine de pages.

Plus loin, derrière lui, *La Fureur de Dracula* pointe son bout du nez sur le marché français. Ce jeu de plateau, traduit de la version originale anglaise "made by" Games Workshop et diffusé en France le mois prochain par Oriflam, emprunte certains éléments au JdR: ainsi, un joueur masque, derrière un écran (bizarre, bizarre!), ses déplacements à ses adversaires unis pour le combattre.

Avec cette nouvelle orientation, Oriflam, maison créée sur la vague du JdR, ne fait que confirmer un mouvement déjà amorcé aux Etats-Unis et en Angleterre: le JdR cherche son second souffle, et les maisons d'édition spécialisées s'orientent quelque peu vers les jeux de plateau. West End Games connaît un certain succès de l'autre côté de l'Atlantique avec *Star Warriors*, le jeu de plateau tiré du JdR *Star Wars*; Games Workshop a pris ce virage il y a déjà deux ans avec *Dark Future*. Même TSR, l'éditeur avec un grand E de *D&D*, se met au goût du jour avec plusieurs jeux de plateau, certains étant même carrément annoncés comme "familiaux". Tout en annonçant la nouvelle édition simplifiée de *AD&D*, compatible avec le matériel existant.

En France, d'autres maisons d'édition commencent également à prendre cette tangente: Jeux Descartes a ainsi décidé de retarder *sine die* la parution de *Sinbad, le jeu de rôle des Mille et Une Nuits*. Tout en annonçant, en revanche, la sortie d'ici à la fin de l'année d'un jeu de plateau sur James Bond. Alors qu'il y a quelques mois ce même éditeur publiait la traduction de *James Bond*... le jeu de rôle.

Bien sûr, en parallèle à cette nouvelle vague, les enfants légitimes de *D&D* (*RuneQuest, L'Appel de Cthulhu*...) continuent de procréer des suppléments, des aides de jeu, des scénarios.



Pourquoi les rejetons de *D&D* se sont-ils scindés en plusieurs factions? Laquelle des deux lignées va l'emporter? Le JdR est-il sur la pente descendante? La rédaction de *J&S* a mené son enquête.

Seuls les spécialistes

Le dernier éditorial de *Graal*, un des magazines spécialisés dans les JdR, a dû faire frissonner plus d'un joueur de rôle. Pensez donc: *"Entre les jeux à niveaux, ceux à compétences, les systèmes compatibles, les règles simulationnistes, celles synthétiques, il y en a certes pour tous les goûts, mais la lassitude guette."* Et les joueurs de s'y perdre, et les créateurs de s'inquiéter. Les JdR vont-ils mourir? Cette race va-t-elle s'éteindre?

Directeur de Schmidt France, Jacques Stiefbold avoue que désormais sa firme va peut-être se détacher de ce type de jeu après s'y être lancée avec la série de *L'Œil Noir*, jeu de rôle d'initiation: "*Les JdR ont bénéficié d'une sorte de mode en 1985 et 1986. A cette période, le grand public s'y est intéressé. Mais, maintenant, compte tenu de la difficulté à trouver de bons meneurs de jeu, ce mouvement est redescendu à son niveau précédent: c'est-à-dire que seuls les spécialistes y jouent encore. Ce qui représente, soit dit en passant, tout de même un nombre de joueurs encore important.*"

Les bons, les brutes...

Pour aller plus loin dans cette analyse, un petit rappel historique. Les pionniers US, *Dungeons & Dragons (D&D)*, puis *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)* débarquent en France en v.o., il y a une dizaine d'années. A l'époque, les joueurs n'ont pas le

choix, ni de point de comparaison possible, et se plient sans rechigner aux règles "barbares" de ce nouveau type de jeu. *D&D*, c'est une révolution. Pour la première fois, des joueurs peuvent incarner un rôle: ils jouent comme au *Monopoly* et, en plus, ils jouent comme dans une pièce de théâtre. Les deux dimensions du "jeu" se rejoignent: le plaisir ludique et la volupté théâtrale.

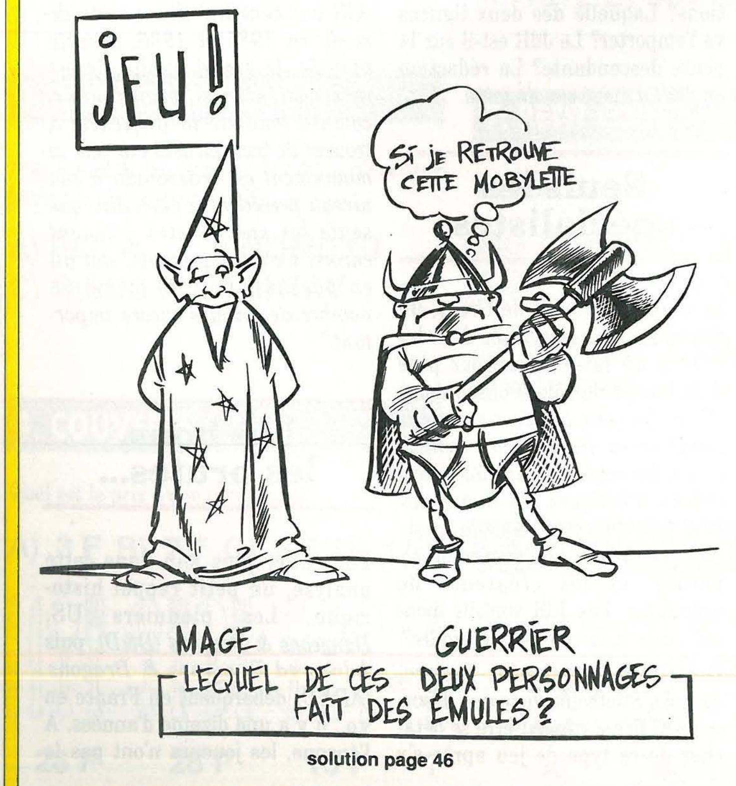
Mais, très vite, le côté "sommaire" de *D&D* va frustrer les joueurs. Au sein de ce monde manichéen, le personnage est complètement prédéterminé. Evidemment, le joueur "tient" un rôle, il incarne un personnage, mais la part de liberté et d'improvisation sont minimes. Le personnage qu'il incarne doit être soit "loyal", soit "neutre", soit "chaotique". Un joueur choisit la moralité qui lui convient le mieux, sachant qu'elle gouvernera définitivement l'ensemble de son comportement dans toutes les parties. Une fois ce choix fixé, impossible de le modifier.

En clair, ces règles confinent les joueurs dans des caractéristiques précises qui les enferment dans un mode de comportement donné. Impossible d'y échapper.

Un exemple: les différentes classes de personnages (clerc, elfe, guerrier, magicien, nain et voleur...) procurent à chacun des compétences spéciales (faire les poches, se déplacer en silence pour un voleur...). Et aussi des restrictions qui peuvent évoluer au fil de la partie. Mais un voleur ne pourra jamais se repentir et devenir clerc! Tout simplement parce que son caractère ne le destine pas à une telle évolution. Par contre, il peut acquérir de l'expérience dans son domaine, augmenter de niveau et devenir pratiquement invincible ou même "immortel". Mais là, franchement, ce n'est plus du jeu. Rien ni personne ne peut plus le vaincre, et aucun "accident" malchanceux ne peut lui advenir.

Un deuxième élément va amener certains joueurs à réclamer quelque chose de plus élaboré: l'arrivée des "Gros Bill". Le but dans *D&D* est originellement de vivre une aventure (récupérer un trésor, sauver un pays...). Les Gros Bill vont adapter ce jeu à leur mentalité. Dignes descendants des cohortes de Huns, ils ne vont avoir qu'un seul objectif: combattre les autres. Et les autres joueurs de se lasser d'un tel comportement.

Par ailleurs, les maîtres de jeu n'ont pas tardé à personnaliser leurs parties en piochant ce qui les intéressait dans les aides de jeu. Si bien qu'à l'heure actuelle, il n'est pas rare que deux groupes fanas de *D&D* ne puissent jouer ensemble, tellement leur "culture" sur le jeu est différente. L'un donne de l'importance à un point particulier que l'autre aura rejeté. Et vice versa. Tous ces inconvénients ont amené petit à petit les maîtres de jeu à modifier, ici ou là, la technique de jeu elle-même. Cette influence des maîtres de jeu a impliqué des façons de jouer assez différentes d'un groupe à un autre, ce qui n'a pas manqué de désorienter les nouveaux joueurs.



solution page 46

Comment sortir de D&D?

Bien décidés à donner plus d'importance à l'aspect "théâtral" du JdR, le *role-playing*, des créateurs comme Sandy Petersen, Greg Stafford et S. Coleman Charlton vont essayer d'inventer des JdR où les joueurs puissent incarner à fond leur personnage: *L'Appel de Cthulhu*, *RuneQuest* et *JRTM* voient le jour.

Le nouveau concept de compétences permet au personnage d'évoluer et de s'épanouir dans différents domaines au fil des parties. Il n'est plus enfermé dans une "classe" rigide, mais possède, dès sa création, des connaissances dans des domaines très variés, qu'il choisit en accord avec le maître de jeu.

Dans *L'Appel de Cthulhu*, un investigateur peut avoir des compétences aussi variées que l'archéologie, le baratin, la botanique, la chimie, la conduite d'attelage, la linguistique, le traitement des empoisonnements...Chaque aventure permet au personnage d'acquérir d'autres compétences comme parler une nouvelle langue étrangère ou piloter un avion.

Surproduction et indigestion

Mais derrière ce vœu pieux, s'est insinué le ver qui allait ronger le JdR de l'intérieur. Le ver qui allait le couper peu à peu du grand public. Pour faire mieux que *D&D*, Sandy Petersen et consorts ont fait plus "gros". D'où la profusion d'extensions, d'aides de jeu, de scénarios, de guides divers, et j'en oublie.

Un des exemples les plus frappants est fourni par *L'Appel de Cthulhu*, JdR dont le cadre originel est la Nouvelle-Angleterre des années 1920. Mais pourquoi pas jouer le même jeu dans le Paris de la même époque. Pourquoi pas? Et paraît alors l'indispensable *Guide des Années Folles* qui donne des détails sur la vie à Paris des années 20. Logique, non?

Mais, à force de détailler les univers des JdR, les éditeurs (ou les créateurs?) ont dû faire naître une véritable culture qui a barricadé l'entrée aux néophytes.

Avant de pouvoir participer à une aventure, le p'tit nouveau devra se coltiner plus de cent pages de règles sans parler des petits détails que sont bestiaires et autres catalogues à côté desquels celui des redoutables Trois Suisses n'est que prospectus. A force de "géantiser", l'indigestion guette les joueurs. Trop, c'est trop!

Jeux français, traductions, compléments, aides de toute nature continuent pourtant à inonder le marché. Pour Serge Olivier de *Graal*, "*cette évolution naturelle du marché est en contradiction avec la nature même du JdR. Lui qui ne demandait au départ qu'un papier, un crayon et de l'imagination pour vivre, est dénaturé par la politique de marketing qui se développe*". Rappelons tout de même qu'au départ, justement, le pionnier du JdR (*D&D*) nécessitait déjà une boîte de jeu, rapidement suivie par de nombreux suppléments et aides. En revanche, on peut prétendre que "par essence", le JdR pourrait se contenter d'un papier, d'un crayon et de l'imagination des joueurs. Le moins qu'on puisse écrire, c'est qu'actuellement les créateurs de JdR tombent dans l'extrême inverse.

Il est cependant indéniable que créateurs et éditeurs fidélisent une clientèle en sortant maints suppléments de l'univers en question. Pour le bonheur des joueurs, répondrez-vous! Peut-être, mais avec la multiplication des jeux, le rôliste finit vraiment par s'y perdre, et le marché se sature. Les univers classiques s'épuisent, et les jeux, de généralistes, deviennent ultra-spécialisés.

Pour Serge Olivier, "*on arrive à une situation de surproduction qui impliquera une crise dans le courant 1990*". Propos confirmés par Andy Simmons, responsable du secteur étranger à Games Workshop: "*Chez nous, le JdR est épuisé. Selon nous, il a atteint son point maximum: pour preuve, très peu de nouveaux JdR sortent depuis quelques mois. Le marché français a réduit son retard sur*

notre marché anglais: il est passé de six à deux ans. Je pense que les éditeurs français vont bientôt faire comme nous et s'orienter vers des produits plus grand public."

Cette attente, ce souhait des joueurs de trouver des jeux plus simples, plus accessibles a débouché concrètement depuis plusieurs mois, voire quelques années, sur de nouvelles formes ou tout au moins sur une nouvelle approche du JdR.

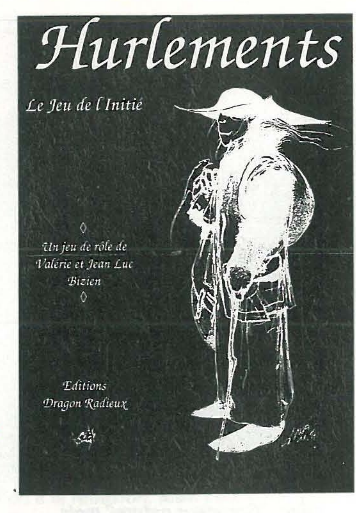
Quelques pages de règles

Actuellement, joueurs et créateurs s'accordent sur un point: le JdR s'oriente dans une double voie. D'un côté les jeux complexes, héritiers des grands classiques du genre pour joueurs confirmés. De l'autre côté, les p'tits nouveaux qui tentent de préserver le charme des JdR tout en évitant ses inconvénients.

Exemple parfait de cette nouvelle orientation: *Hurlement* de Valérie et Jean-Luc Bizien, édité par Dragon Radieux. Règles simples et univers accessible à tous. Ici, les personnages sont des garous (chiens, chats, loups, ours...), qui apprennent peu à peu à utiliser leurs capacités. C'est-à-dire que les joueurs s'imprègnent de l'univers, mais ne découvrent en profondeur leur personnage qu'au fur et à mesure des parties.

La création d'un personnage est donc très rapide: elle ne demande que trois minutes et deux jets de dés; comme d'autre part les règles ne sont connues que du maître de jeu, le joueur s'amuse sans subir les contingences techniques habituelles, lesquelles cassent le rythme et l'ambiance. Enfin, ce jeu ne cherche plus à être un jeu de "mec". Les auteurs l'ont voulu ainsi: *"Il existe bien un système de combat, mais il écœurera n'importe quel Gros Bill, car il est quasiment impossible à mener."* Eh oui, le temps des Gros Bill est bien révolu. Ces "Rambo" en herbe, adeptes de la baston en toute occasion, et ennemis publiques de la diplomatie, ne résisteront pas longtemps à un tel jeu, axé sur l'ambiance et la psychologie.

Avant *Hurlement*, d'autres jeux (*L'Œil Noir* ou *Star Wars*) avaient



déjà simplifié et assoupli la technique de jeu. Leader de sa génération, *James Bond* sort en 1983 et révolutionne le milieu en utilisant une "table unique", qui permet de résoudre toutes les situations et de faire tous les calculs. D'autres jeux par la suite s'inspireront de cette technique comme *Marvel Super Héros* qui comporte une "table universelle", similaire. Elle permet à l'aide d'un tableau à deux entrées (résultats des dés et niveaux de caractéristiques, faible, médiocre, normal, supérieur...) de déterminer d'un coup d'œil si le résultat du jet de dés implique que l'action est réussie ou non.

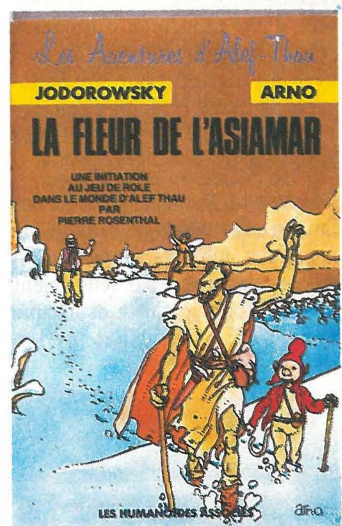
Libérés de contraintes excessives (tables de règles innombrables, multiples jets de dès), joueurs et maîtres de jeu oublient rapidement la technique au profit de l'ambiance et de l'aventure. Ce type de JdR répond avant tout à l'envie de "s'éclater" tout simplement quelques heures.

BD, littérature et films offrent toute une gamme de scénarios, de personnages, de comportements que tout un chacun connaît déjà. Par exemple, la série des *James Bond* ou de *Star Wars*. Il est alors aisé pour un maître de jeu de s'inspirer d'un film que tous auront vu, et de s'y référer pour donner aux joueurs une idée des armes, personnages, lieux ou gadgets en question.

A côté des productions de ces grosses maison d'éditions, de nombreuses tentatives ont été réalisées ces dernières années pour aider et amuser néophytes et joueurs confirmés. Ainsi naquit dans le n° 34 de *Casus Belli* "le plus petit jeu de rôle du monde", *R.O.L.E.* Pour ses auteurs, François Nédélec et Dider Guiserix, ce jeu s'adressait aux débutants, mais également aux "vrais rôlistes". Pour jouer en deux minutes sur un coin de table. Le système tenait sur deux pages, mais n'était pas complet. C'est sans doute pourquoi *R.O.L.E.* n'a pas remporté le succès escompté.

Dans le même style est apparu *Simulacre* de Pierre Rosenthal, un jeu de quatre pages, suivi d'un *Essai sur la simplification du jeu de rôle,* utilisés (tiens, tiens déjà!) surtout en démonstration dans les clubs. Et, en 1986, du même auteur, offerte avec l'album *Le*

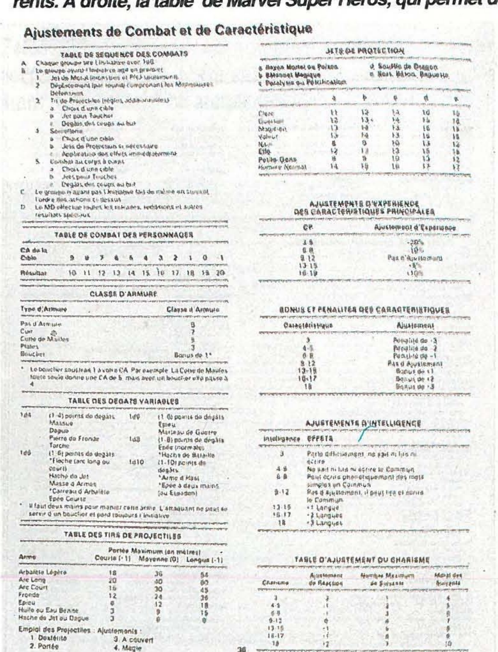




Roi borgne d'Arno et Jodorowsky, *La Fleur de l'Asiamar*, une initiation au jeu de rôle dans le monde d'Alef Thau.

Dans le même esprit, Pierre-

Plus ça va, plus c'est simple: à gauche, pour D&D, "les ajustements de combat et de caractéristique des personnages". Suivant le type de combat, les caractéristiques et les équipements du personnage, il faut se reporter à autant de tableaux différents. A droite, la table de Marvel Super Héros, qui permet de lire le résultat de n'importe quelle tentative après un jet de dés.



Ajustements de Combat et de Caractéristique

TABLE DE SEQUENCE DES COMBATS

JETS DE PROTECTION

AJUSTEMENTS D'EXPERIENCE DES CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

TABLE DE COMBAT DES PERSONNAGES

CLASSE D'ARMURE

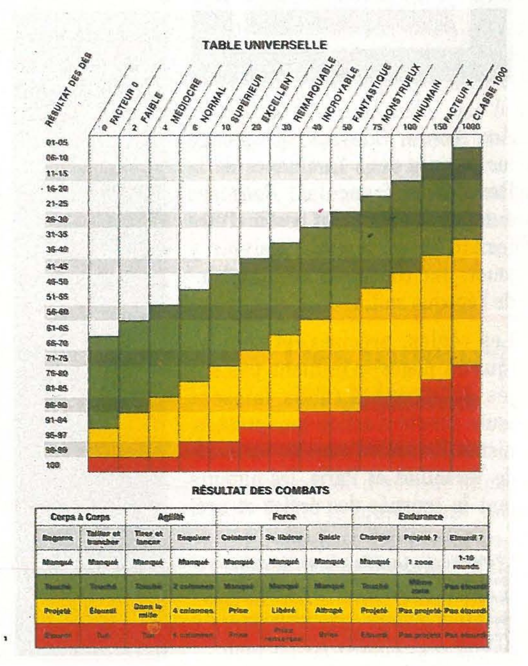
BONUS ET PENALITES DES CARACTERISTIQUES

TABLE DES DEGATS VARIABLES

AJUSTEMENTS D'INTELLIGENCE

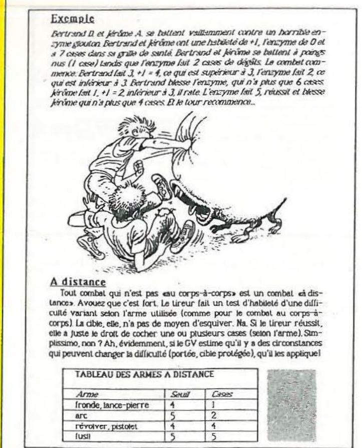
TABLE DES TIRS DE PROJECTILES

TABLE D'AJUSTEMENT DU CHARISME



RÊSULTAT DES COMBATS

Corps à Corps		Agilité		Force			Endurance		
Bagarre	Tailler et trancher	Tirer et lancer	Esquiver	Ceinturer	Se libérer	Saisie	Charger	Projeté ?	Étourdi ?
Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	1 zone	1-10 rounds
Touché	Touché	Touché	2 colonnes	Manqué	Manqué	Manqué	Touché	Même zone	Pas étourdi
Projeté	Étourdi	Dans le mille	4 colonnes	Prise	Libéré	Attrapé	Projeté	Pas projeté	Pas étourdi
Étourdi	Tué	Tué	4 colonnes	Prise	Prise renversée	Brise	Étourdi	Pas projeté	Pas étourdi



Exemple

Bertrand D. et Jérôme A. se battent vaillamment contre un horrible enzyme glouton. Bertrand et Jérôme ont une habileté de +1, l'enzyme de 0 et a 7 cases dans sa grille de santé. Bertrand et Jérôme se battent à poings nus (1 case) tandis que l'enzyme fait 2 cases de dégâts. Le combat commence: Bertrand fait 3, +1 = 4, ce qui est supérieur à 3, l'enzyme fait 2, ce qui est inférieur à 3. Bertrand blesse l'enzyme, qui n'a plus que 6 cases. Jérôme fait 1, +1 = 2, inférieur à 3, il rate. L'enzyme fait 5, réussit et blesse Jérôme qui n'a plus que 4 cases. Et le tour recommence...

A distance

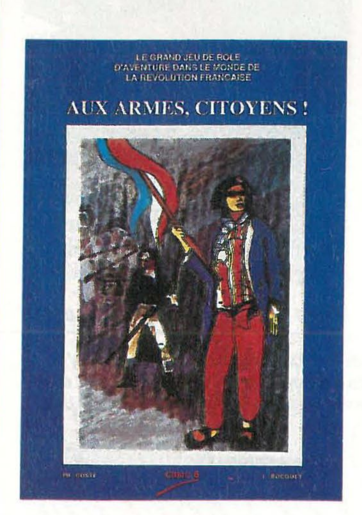
Tout combat qui n'est pas «au corps-à-corps» est un combat «à distance». Avouez que c'est fort. Le tireur fait un test d'habileté d'une difficulté variant selon l'arme utilisée (comme pour le combat au corps-à-corps). La cible, elle, n'a pas de moyen d'esquiver. Na. Si le tireur réussit, elle a juste le droit de cocher une ou plusieurs cases (selon l'arme). Simplissimo, non ? Ah, évidemment, si le GV estime qu'il y a des circonstances qui peuvent changer la difficulté (portée, cible protégée), qu'il les applique!

TABLEAU DES ARMES A DISTANCE

Arme	*Seuil*	*Cases*
fronde, lance-pierre	4	1
arc	5	2
révolver, pistolet	4	4
fusil	5	5

Nicolas Lapointe, un jeune créateur d'une quinzaine d'années a réalisé l'exploit de créer un JdR avec un scénario sur un recto-verso de 21×29,7: *Sombre cauchemar**. En plus d'être court, il était drôle et gratuit!

Récemment, d'autres créateurs ont fait un effort dans ce sens, et de nombreux JdR très simples, utilisables rapidement par tous voient le jour. Philippe Coste et Jacque Bonnet ont sorti, début février,



Aux Armes, Citoyens, qui plonge les joueurs dans l'ambiance de la Révolution française. Pour ses auteurs, il n'est point besoin d'être féru d'histoire pour pouvoir y jouer: une connaissance "normale" de l'époque suffit.

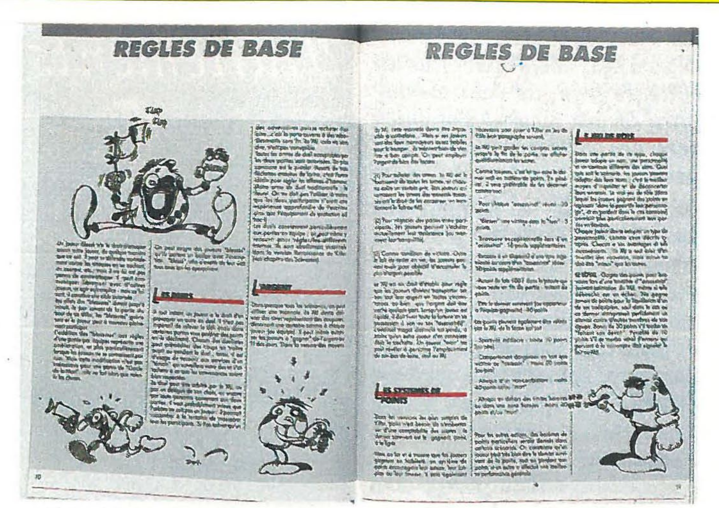
Les règles, précises, et souples (quatre pages) n'influent pas sur les événements, mais laissent toute liberté d'action aux protagonistes. En accord avec les rectorats de Versailles et Paris, les auteurs font la tournée des écoles et présentent leur jeu aux élèves comme instrument d'étude! Preuve que le JdR peut s'adresser à un plus large public que celui des mordus quand il est facile d'accès!

Mais simplifier à l'extrême peut aussi désarçonner les joueurs. Pour Pierre Rosenthal de *Casus Belli*, c'est un vrai cercle vicieux: *"La technique de jeu doit être correctement équilibrée. Trop compliquée, elle décourage les joueurs. Trop simple, elle suppose de la part du maître de jeu la résolution de problèmes que les règles insuffisantes n'ont pas prévu. D'où la création de nouvelles règles: moins on a de règles, plus on est tributaire du maître de jeu."* Et cet auteur de sortir en mars *Athanor*, un "grand" jeu qui plonge les personnages dans un monde de mutations où cohabitent des univers parallèles.

Parallèlement, toujours pour répondre à cette demande d'accessibilité, certains éditeurs ont choisi la solution intermédiaire de publier des versions simplifiées de jeux existants, comme la seconde version d'*AD&D*, attendue cette année, celle de *Paranoïa*, le JdR "dans un monde futuriste plein d'humour noir", édité par West and Games ou encore *Berlin*, le jeu de Space Opera de la série Universom, conçu par Siroz Productions.

Grandeur Nature

La table est encombrée? Allons jouer dans les bois ou dans la rue. Comme les JdR sur table simulent des situations précises par l'intermédiaire de dés, de figurines et d'un scénario, le joueur peut, grâce au Grandeur Nature, se substituer à sa figurine, quitter la table et jouer "en vrai" son personnage.


REGLES DE BASE

REGLES DE BASE

Killer, "Grandeur nature" mais aussi jeu de rôle. Chaque joueur peut changer de nom et de personnalité: il peut choisir d'être "loyal", "traître", "affamé de gloire", "maniaque"...





Jeux Descartes a sorti fin janvier la traduction de *Killer*, "le *JdR Grandeur Nature*", tel que l'appelle son créateur Steve Jackson. Depuis le début des années 80, une nouvelle génération de joueurs est née, qui a très vite évolué, inspirée par ses aînés anglo-saxons qui pratiquent la *murder-party* depuis déjà longtemps. D'aucuns diront que ce n'est pas du JdR. Il n'empêche qu'il y a des règles, un maître de jeu, un scénario, et que chacun joue un rôle précis dans cette structure. Ainsi naissent de nombreux "Donjons" Grandeur Nature, ou "semi-réels", suivis dès 1984 par des scénarios diplomatiques ou historiques, mais aussi inspirés de *L'Appel de Cthulhu* ou futuristes.

Les joueurs se déguisent (comme ils peignent leurs figurines), fabriquent des accessoires de jeu (armes, papiers d'identité, monnaie...), créent des décors ou utilisent des lieux réels (forêts, châteaux...), et simulent dans le cadre


Renlà Sublett



Les participants à ce "GN diplomatique" ne jouent-ils pas un rôle? Les voici dans le palais du sultan.

* *Pierre-Nicolas Lapointe vous envoie gratuitement contre une enveloppe timbrée à votre adresse la première version de Sombre cauchemar. Par contre, pour recevoir la seconde, il vous faut joindre 12 F à l'enveloppe: Pierre-Nicolas lapointe, BP 3, 67400 Geispolsheim-gare*



Saga

Ceux-ci préfèrent nettement l'action à la réflexion. Mais ce médiéval n'est-il pas fantastique?

d'un scénario un véritable univers. Aujourd'hui l'aventure a fait son chemin, des sociétés commerciales voient le jour, directement issues de ce vaste mouvement, essentiellement orientées vers le semi-réel.

Bref, associations, sociétés, agences de voyage développent de plus en plus le semi-réel, l'espace d'une soirée, d'un week-end, ou d'une semaine entière, utilisant qui les transports en commun, qui les chevaux, qui la marche, qui l'avion, dans un quartier, une ville, une région, un pays, ou même l'étranger. Le semi-réel s'attaque lui aussi à des publics de plus en plus variés.

La disquette entre en scène

L'un des écueils du JdR est la création du personnage souvent "longuette" et mécanique. Dans ce cas, l'informatique peut raccourcir cette phase et la rendre plus attrayante.

Il y a quelques années, *J&S* avait présenté à la presse *Mega*. Dans la salle où avait lieu le cocktail de présentation, deux *Apple II*. Devant ces machines, les journalistes trépignaient. En moins de trois minutes, ils répondaient à des questions et leur fiche de personnage sortait sur un listing. En moins de cinq minutes, ils étaient déjà prêts à entrer dans le jeu. Les créateurs de *MultiMondes* ont déjà reproduit cette expérience en insérant dans la boîte de jeu une disquette de 5 pouces un quart pour créer le personnage sur un PC.

Rédacteur en chef de *APHAIA*, Laurent Ryder va encore plus loin que cette première étape avec le jeu *Les Aventuriers*.

Ce jeune homme ne manque pas de culot quand il déclare que son jeu est "*un vrai de vrai JdR magnétique* (sic), *pas une pâle imitation comme les autres*". Dans *Les Aventuriers,* le support magnétique remplace exactement la boîte de jeu. Les règles écrites avec des options imprimées de scénarios permettront aux personnages d'endosser une personnalité et d'évoluer comme dans n'importe quel JdR sur table.

Aucun choix multiple, aucune limitation dans le scénario ni dans l'improvisation des joueurs comme dans les jeux informatiques habituels. Mais au contraire, dialogue, interactivité et improvisation régiront ce jeu qui mélange la baston à l'intrigue. Sont prévus dans un premier temps des disquettes de règles, d'aide à la création (ultra-rapide) de personnages, un sommaire et un mini guide des années 50. Suivra, sur la même époque, un supplément plus complet, semblable au *Guide des Années Folles* pour *L'Appel de Cthulhu.*

Directeur de Jeux Descartes, Jacques Béhar songe, lui aussi, à l'informatique, qui apportera son lot d'avantages et de facilités. "*L'informatique ne paraît pas incompatible avec le JdR, elle pourra apporter un plus: présentation et illustration nouvelles; mais il faut attendre encore que l'informatique rentre dans les foyers... Il faut aussi attendre que les mentalités évoluent, et que les joueurs soient prêts à utiliser ce genre de technique pour un jeu "convivial"*."

Tout ce qui paraît exploitable est exploité, à fond, pour donner des jeux très modes, donc très éphémères. *Chroniques d'Outre Monde*, dans son numéro 6 d'il y a deux ans, parlait du futur "*jeu de rôle apéritif*", à savoir "*des aventures courtes, étayées par un système de règles réduit à sa plus simple expression, sur un thème pointu et d'actualité, tel film à succès, tel best-seller ou mode passagère en seront le support*".



Les jeux kleenex

Et Philippe Sallerin, rédacteur de l'article en question de conclure: "*Un tel concept, supporté par des personnages prétirés, transformera alors cette catégorie de jeu en produit de consommation courante: sitôt acheté, sitôt joué, sitôt jeté.*" Et Serge Olivier de parler aujourd'hui de "jeu kleenex". Une tendance qui reflète une certaine réalité. "*Maintenant que les univers classiques sont épuisés, on use tous les univers littéraires encore disponibles et on crée des jeux de plus en plus spécialisés. La science-fiction, par exemple, ne comporte certainement pas beaucoup d'adeptes, et jusqu'à présent peu de jeux portaient sur ce thème. Or, coup sur coup sont sortis* Star Wârs *et* MultiMondes. *Mais le marché n'est pas plus porteur!*"

Des joueurs militants

Allons, pas de désespoir intempestif! O.K., le marché est saturé; O.K., des jeux dégénèrent ou sont jetés après utilisation. "*Mais la qualité va écrémer la quantité*, pour Philippe Loiseau, le président de La Guilde des Saigneurs,

DES JEUX DE ROLE SUR MICRO?



Programmes de création de personnages, gestion des tables de résolution et autres aides de jeu... L'informatique est appelée à seconder de plus en plus joueurs et MJ. Ne verra-t-on pas bientôt plus de boîte de jeu sans l'indispensable disquette utilitaire? Mais un "vrai" jeu de rôle informatique? Est-ce possible? Le débat fait rage dans les rangs des théoriciens les plus réputés (voir page 46). Mais, quoi qu'il en soit, voici déjà des jeux qui ont, pour le moins, "le goût et la couleur" du JdR. *Pool of Radiance*, l'adaptation "officielle" d'*AD&D* respecte les règles du Player's *Handbook* et propose des aventures pour les Royaumes Oubliés. Certes ici vous serez seul à créer une équipe complète de personnages, et les dialogues avec les autres joueurs vous manqueront sans doute. Quant au meneur de jeu, il n'est pas très doué pour l'improvisation. Après tout, ce n'est qu'un programme! Mais sorts et combats obéissent aux lois du jeu sur table, et vous ne rencontrerez pas un monstre qui ne soit sorti tout droit du *Monster Manual.*



le club de jeux d'Amiens. Et puis, il faut savoir que de bons jeux sortent, mais meurent par manque d'information et d'appui. *Il faudrait que les joueurs militent en leur faveur"*, poursuit-il. Tiens, ça me rappelle la formulation de *Graal: "Il y a quelques années, quand un jeu sortait, l'éditeur ne prenait pas trop de risques; maintenant, si! 30% des joueurs sont inscrits dans un club; ils doivent militer pour qu'un jeu survive ou perce s'il leur plaît."*

Tel fut le cas pour *Rêve de Dragon*, le jeu "médiéval onirique" de Denis Gerfaud. Ce jeu a dû répondre à un besoin latent; apprécié des joueurs, il a réussi à plaire à la gente féminine (ce qui n'est pas une mince affaire). *"Il a su construire son public au fil du temps et les revues ont accroché aussi; ce phénomène de dynamique lui a donné l'importance qu'il méritait."* A la Guilde des Saigneurs, on est vraiment optimiste, côté JdR: *"Bien sûr, le phénomène de mode touche les JdR; bien sûr des JdR sont abandonnés rapidement, l'effet de surprise passé, mais les jeux de plateau à la recherche de "l'inédit" sont autant passagers!"*



Mythes et Légendes ou Les imaginaires visent un public adulte avec ses notions sociales, économiques ou politiques.

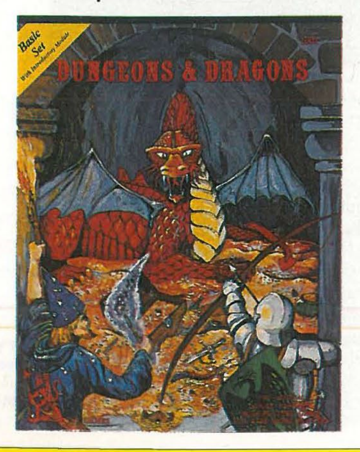
De 7 à 77 ans

Certains joueurs sont bien moins lotis que d'autres. Les auteurs en mal de création devraient songer aux "anciens", mais aussi aux très jeunes. A public différent, jeux différents!

Les pionniers du JdR, ceux qui ont débuté avec *D&D* en version originale, ont aujourd'hui plus de 25 ans. Si les défections sont nombreuses dans cette tranche d'âge (par manque de temps), tous n'abandonnent pas la partie, mais cherchent des jeux mieux adaptés, plus "adultes".

Philippe, joueur et maître de jeu, a recensé ce qui existe et songe *"a u jeu"* qui pourrait plaire à tous, et aussi à toutes. Il aimerait voir ses amies s'attabler bien plus souvent pour jouer, et va donc concocter un jeu qui réconciliera la gente féminine avec le milieu ludique. Force est de constater que, jusqu'à présent, les JdR n'ont généralement pas su attirer, ni convenir aux légions d'accortes jeunes femmes!

Le D&D des pionniers. Mais c'était il y a bien longtemps. A présent, ils aspirent à autre chose.



Dans la même mouvance, *Mythes et Légendes*, de André-Louis Gohin qui mélange le contemporain au médiéval-fantastique avec une technique de jeu simple, mais adaptée à un pulic adulte.

D'un autre côté, les éditeurs cherchent à séduire une clientèle plus jeune. *"Le rajeunissement de la clientèle, peut constituer une base stable*, estime Paul Chion (Dragon Radieux). *C'est un marché à développement lent mais à progression régulière."*

C'est pourquoi cette maison rééditera d'ici à l'automne *Royaume des Dragons*, un JdR destiné aux enfants. Il sera intégré, sous forme de dépliant de huit pages au premier numéro d'une revue pour jeunes, *Pyrogue* (nouveau mensuel de jeux, d'aventure et de lecture). Seront inclus à cette nouvelle édition des avertissements pour adultes (comment faire jouer les enfants) et pour les jeunes (comment être maître de jeu).

ROYAUME DES DRAGONS

"ROYAUME DES DRAGONS" *est un Jeu de Rôle et d'aventures fantastiques dans le monde médiéval imaginaire d'AZUR. Royaume des Dragons s'adresse à des joueurs âgés de 7 à 11 ans et constitue une approche simplifiée du jeu de rôle tel que le pratiquent d'autres joueurs plus âgés. L'aspect technique du jeu a été volontairement simplifié afin de laisser une large ouverture à l'imagination. Une simple lecture des règles qui suivent vous permettra de devenir joueur, ou mieux maître d'aventures, dans le monde d'Azur.*

UN JEU DE ROLE ET D'AVENTURES

Pour jouer à "Royaume des Dragons", rien de plus simple. Il vous suffit d'un peu d'imagination, de quelques dés à six faces (qui n'en possède pas à la maison ?), et de la présente règle, simple à mettre en œuvre.

L'un d'entre vous va devenir **"Maître d'Aventures"** : c'est à lui qu'incombera la responsabilité de guider les autres joueurs dans la création de leur personnage et de leur faire vivre les différentes étapes de l'aventure. Lui seul connaîtra la totalité de l'histoire que les aventuriers vont découvrir. Il aura besoin d'un crayon et d'une gomme pour noter les différents incidents qui surviennent au cours de la partie, ainsi que d'un classeur ouvert, d'un gros livre ou d'un simple carton qui tienne lieu de paravent pour qu'il puisse dissimuler ses secrets aux yeux des joueurs trop curieux.

Les autres personnes présentes autour de la table deviendront "les aventuriers", personnages imaginaires vivant dans le monde d'Azur. Nous verrons plus loin quelques moyens faciles de créer un futur héros.

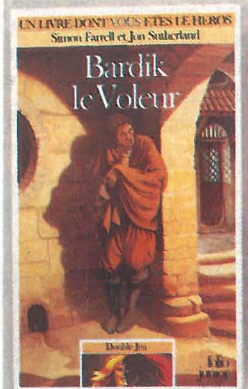
Chaque fois qu'une nouvelle aventure commence, le Maître d'Aventures en présente les différents éléments aux aventuriers, puis il leur propose une mission à accomplir, plus ou moins compliquée, suivant l'expérience de chacun. La partie continue ensuite, sous forme de dialogue entre les joueurs et le maître. Celui-ci utilise les règles simples de "Royaume des dragons" pour éviter les situations invraisemblables, ou bien pour connaître les résultats de certaines actions proposées par les joueurs (vols, combats, acrobaties ...). Tout est permis, ou presque, dans le monde d'Azur, mais il faut être prudent cependant si vous voulez que votre personnage survive à de nombreuses aventures et parvienne au faîte de la gloire.

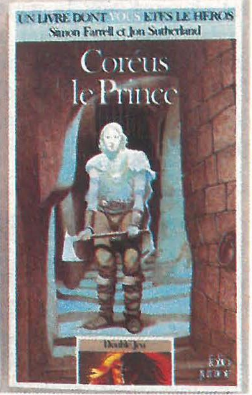
Plus tard, lorsque vous serez des joueurs ou un maître expérimentés, vous pourrez acquérir la boîte complète de "Royaume des Dragons". Celle-ci contiendra une carte grand format ainsi qu'une histoire détaillée du monde d'Azur, d'autres règles plus précises vous permettant de résoudre certaines situations difficiles qui se présenteront au cours des parties, de nouveaux sortilèges pour les magiciens, et plusieurs aventures prêtes à jouer. La collection "Royaume" vous proposera par la suite d'autres mondes à découvrir. "Royaume des Robots" vous permettra par exemple de partir en aventure dans les étoiles, et d'explorer de nouvelles planètes, tout en utilisant le même système de jeu que celui que nous vous proposons ici.

Place au jeu, il est temps maintenant de parler d'Azur, le continent aux quatre royaumes.

1

Double Jeu, la nouvelle collection de Gallimard. Deux joueurs, chacun avec un livre et un personnage différents peuvent participer à la même aventure.





Les auteurs ont privilégié l'ambiance de l'univers au système de gestion, ultra-simple, ce qui en fait un jeu pour enfants ou même pour adultes débutants. Les enfants eux-mêmes peuvent être maîtres de jeu et initier les novices, car la création de personnage demande peu de temps. La feuille de personnage est simplifiée, et la technique du jeu implique peu de jets de dés. Lors de l'opération "Mille Dragons" organisée fin 87 à La Villette, les enfants de Paul Chion (7 et 9 ans à l'époque) avaient fait découvrir *Royaume des Dragons* aux jeunes qui le désiraient.

Mais même si l'on joue de plus en plus jeune, de plus en plus longtemps, même si l'on vise un public de plus en plus large, *"il ne faut pas oublier que le JdR*, dixit Casus Belli , *ne sera jamais un jeu grand public. Il nécessite, quoi qu'il advienne, un minimum de matériel, de temps...* Même s'il reste des créneaux à exploiter, des publics à toucher, *il n'entrera jamais dans tous les ménages"*. Soyons réalistes, le jeu de rôle a ses limites. Il dispose certes d'un public passionné de joueurs par nature curieux, ouverts et avides de nouveautés. Mais, en admettant qu'ils testent jusqu'à saturation les jeux proposés, ils ne pourront assurer à eux seuls un renouvellement de la clientèle, ni même absorber la totalité du marché.

Les éditeurs non spécialisés, mais qui ont "tâté" du jeu de rôle à la belle époque sont les premiers à tirer les conséquences de ce constat! Par exemple, Gallimard. Bien sûr,*"le jeu de rôle est quelque chose qui a bien marché"*. Bien sûr, cette maison va lancer une série de livres dans la lignée de *L'Œil Noir*, qui nécessitera un maître de jeu. Bien sûr, Gallimard continue à éditer des Livres dont vous êtes le héros, du genre *Le Sorcier de la montagne de feu*, et toute la série

Philippe Masson

Il n'y a pas d'âge pour jouer aux jeux de rôle. Ici, les enfants du créateur du Royaume des Dragons y jouent à l'école primaire.

fantastique; mais il n'est plus question de lancer un vrai JdR.

Non, simplement des compromis. Puisque cette firme a prévu d'éditer cette année vingt-cinq "livres JdR", qui se jouent à deux. Reste qu'elle considère dorénavant (!) que le JdR sort trop de ses compétences. D'accord, il n'y a pas eu de chute du JdR, "*mais l'élan de départ n'est plus le même, et le redémarrage est difficile à prévoir*".

Bon, d'accord on fait une pause. D'accord on se diversifie, mais le bilan n'est pas si catastrophique que cela! Jacques Béhar analyse la situtation avec sérénité: "*Bien sûr, il y a une stagnation ou une légère baisse des anciens titres par rapport aux nouveaux, mais dans l'ensemble le bilan est positif. Le choix augmente, le prix de vente diminue, et le phénomène se vulgarise grâce aux clubs.*"

Il n'en est pas moins vrai que, dans l'immédiat, Jeux Descartes a tout de même décidé de limiter sa production de JdR.

Cette maison d'édition va s'orienter vers des jeux de plateau plus familiaux avec des règles très accessibles. Quoi qu'il en soit, Jacques Béhar ne considère pas le JdR comme une mode, parce que "*le jeu de rôle, c'est le jeu de société par excellence, qui favorise la convivialité et le dialogue*". Simplement, la progression ne sera plus aussi rapide; la crête de la vague retombe doucement. Pour lui, le JdR du futur sera original ou ne sera pas! Pour "marcher", il faudra un JdR au thème et à l'univers différents de ce que l'on peut déjà trouver sur le marché.

Plus jamais comme avant

"*Il reste tout de même quelque chose de la "vague JdR": de nos jours, on ne peut plus concevoir un jeu de société comme en 1980. Le JdR a apporté une certaine liberté, un souffle nouveau.*" L'homme qui parle ainsi n'est autre que Jacques Stiefbold. Et il n'est pas le seul à tenir ce langage dans le monde de l'édition. Incontestablement le JdR aura marqué l'histoire du jeu en général. Dorénavant les accros des plaisirs ludiques sont plus exigeants: ils réclament des jeux de société où ils puissent se glisser le temps d'une partie dans la peau d'un autre. L'exemple le plus frappant de cette influence est *SuperGang*.

Dans ce jeu de société tactique et diplomatique, le joueur incarne un chef de gang qui déplace ses trois pièces: un tueur, une vamp et un trafiquant. Les duels entre gangs sont réels dans le jeu: à l'aide d'un pistolet à flèches, chacun doit abattre son adversaire figuré sur une cible en carton. Le Plan d'Enfer, le club de jeu de Ludodélire, l'éditeur, tient lieu de point de rencontre des joueurs parisiens. L'ambiance et le cadre (feutres gris, lumières tamisées, épaisse fumée) trempent les joueurs dans la peau de leur personnage. On n'y est vraiment pas loin de "jouer un rôle"!

Même Games Workshop, spécialisé encore récemment dans les JdR,

La nouvelle série de Games Workshop. Entre les Role Playing Games et les Boardgames, voici les Roleplay Hobby Games, Dark Future et Adeptus Titanicus



Pierre Grumberg

MAIS EST-CE BIEN UN JEU DE ROLE?

En novembre dernier, les trois revues spécialisées *Casus Belli*, *Chroniques d'Outre Monde* et *Dragon Radieux* publiaient un encart commun intitulé: " *Qui veut la peau du jeu de rôle?*" Son but premier, et fort louable, était d'enfin régler leur compte aux incroyables inepties qu'on a pu lire sur le sujet, de "*Le jeu de rôle est tout simplement d'extrême-droite*" à " *Vague de suicides chez les adeptes de Donjons & Dragons*".

Le texte en profitait pour expliquer ce qu'est le jeu de rôle: "... *un jeu de société où les joueurs vivraient en commun une aventure au moyen de dialogues, et feraient appel à leur imagination pour en modifier le cours. Chacun y interpréterait un personnage évoluant dans un univers réaliste ou fictif mais toujours logique, sous l'œil expert d'un meneur de jeu, à la fois conteur et arbitre. Celui-ci connaîtrait la trame de l'aventure pour improviser en fonction du comportement des joueurs, tout en veillant à la cohérence de l'histoire et au bon respect des règles.*"

Voilà certes une bonne description de *Donjons & Dragons* et autres grands jeux édités sous le label "jeu de rôle". Mais est-ce pour autant une définition théorique, ce qui permettrait d'exclure de la famille tout jeu ne répondant pas absolument à chacun des points évoqués? C'est le pas que franchissent allègrement les auteurs du texte. Ainsi trouve-t-on sous le titre "*Le goût du jeu de rôle, la couleur du jeu de rôle... mais ce n'est pas du jeu de rôle*" une liste des usurpateurs parmi lesquels les "*jeux d'informatique d'aventure*", les "*jeux de rôle grandeur nature*" et les "*jeux de société*".

Pourquoi pas? Mais en quoi serait-il illégitime d'adopter pour le jeu de rôle une définition beaucoup plus large, par exemple, celle que donne le Petit Larousse: "*jeu (...) où chaque joueur incarne un personnage qui devra réagir aux événements du jeu*". Si l'on excepte que le P.L.I. ajoute "*de stratégie*" après jeu, ce qui ne semblait pas s'imposer, voilà une formule qui ne semble guère condamnable, ni même insuffisante.

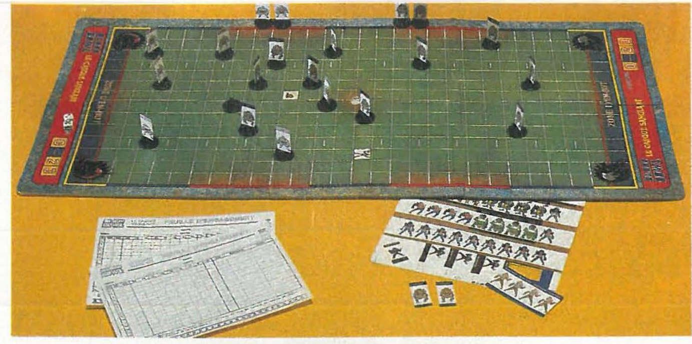
Mais alors, pourquoi exclure de la famille les "grandeur nature"? N'y incarne-t-on pas un personnage? Et ne doit-il pas réagir aux événements du jeu? Bref, ne "joue-t-on pas à jouer un rôle" selon l'expression la plus exacte, puisque "jeu de rôle" est la traduction de l'anglais *Role Playing Game* qui a la chance d'éviter la répétition grâce à deux mots différents pour "jouer" (to play) et "jeu" (game)?

Et les jeux informatiques d'aventure? Ne choisit-on pas un personnage dans *Dungeon Master*, par exemple. Ne l'incarne-t-on pas vraiment lorsque, pour avoir sauté quelques repas, on sent ses forces défaillir? Certes, manque l'improvisation du meneur de jeu, mais le programme n'est-il pas "conteur et arbitre" et ne veille-t-il pas à "la cohérence de l'histoire et au bon respect des règles". En informatique, les choses évoluent vite. Et si, il y a encore quelques mois, les auteurs du texte cité pouvaient justement écrire "... *quand TSR, l'éditeur du jeu de rôle* Donjons & Dragons *fait éditer des jeux informatiques, il les fait appeler jeux informatiques d'aventure à plusieurs personnages et refuse tout autre dénomination*", c'est qu'ils n'avaient pas encore reçu du même éditeur *Pool of Radiance* qui sous le label "Official Advanced Dungeons & Dragons" propose une "*Fantasy **Role-Playing** Epic*" (voir page 43).

Bien sûr, *epic* (épopée) n'est pas *game* (jeu) mais le *role playing* est bien là! Et ne commence-t-il pas à enrichir certains "jeux de société"? Certes au *Monopoly*, on "tient la fonction" d'un infâme propriétaire immobilier, mais on n'en "joue pas le rôle". Mais on voit poindre des "jeux de plateau" où les joueurs incarnent vraiment un personnage, avec notamment, une sacro-sainte "feuille de personnage". Et la nouvelle collection de Games Workshop ne porte-t-elle pas le titre de "***Roleplay** Hobby Games*"?

Allons, allons, Maître Dragon n'a pas à renier cette turbulente descendance!





Blood Bowl: un jeu de plateau classique? Oui, mais les pions sont des gobelins, des orcs, des trolls...Et, bien sûr, chacun voit ses propres caractéristiques évoluer.

est bien décidé à effectuer ce virage. Tout en conservant certains acquis de ce "saut historique": "*Dans les années à venir, Games Workshop va s'orienter vers des jeux du style de* Dark Future, explique Andy Simmons. *C'est-à-dire des jeux mi-jeux de plateau, mi-jeux de rôle. Nous les présenterons dans des grandes boîtes. En Angleterre, nous appelons cela des Hobby Games. Leur principe est très simple: les règles de base ne sont pas très compliquées; quitte à publier ensuite un supplément avec des règles très détaillées. Mais jamais aucun des ces livres de règles ne dépassera vingt pages. Ce nouveau type de jeu est appelé à combler un vide du marché actuel.*"

Un plateau, des pions, une simulation de match de football américain; *Blood Bowl* est, on ne peut plus classique, me direz-vous! Oui, mais le joueur entraîne une équipe d'Elfes et autres personnages tirés des JdR. L'avantage d'un tel jeu est d'être, même pour un débutant, très facile d'accès avec un mécanisme simple, mais aussi de laisser la porte ouverte à l'imagination, grâce à son habillage fantastique.

Oriflam a parfaitement senti le nouveau sens du vent et s'est associé à un groupe de créateurs pour lancer des jeux de plateau. Les noms de ces trois personnages vont rappeler certains souvenirs aux fanas de JdR: Fabrice Cayla (*L'Ultime Epreuve, La Compagnie des glaces*), Jean-Pierre Pecau (*L'An mil, Les Sept Royaumes combattants*) et Pierre Cléquin (*Baston, La Conquête de l'œuf*). Rien que des anciens créateurs de JdR.

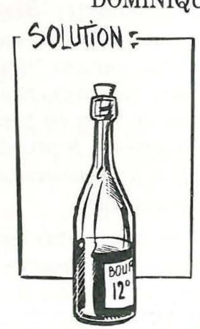
Krystal, leur prochain jeu, sera l'exemple type du nouveau "mi-jeu de rôle, mi-jeu de plateau". Un plateau, l'accessibilité instantanée pour le débutant, mais aussi une fiche de personnage pour chaque joueur. Pour Fabrice Cayla, sortir actuellement un nouveau JdR relèverait de l'absurde puisqu'il existe déjà une trentaine de jeux en France, très peu différents les uns des autres. *Krystal* sera suivi par un autre jeu réalisé dans le même esprit.

Ce joyeux trio n'est pas le seul à sortir de la création du JdR pour entrer dans le monde du jeu de société. Michel Gaudo et Guillaume Rohmer, tous deux créateurs de *Maléfices*, ont présenté au Salon du Jouet de Paris-Nord Villepinte *Riviera Quest*, un jeu de plateau réalisé pour une firme de la Côte d'Azur.

Même si le nom garde un étrange parfum d'aventure fantastique, voici les grands méchants loups, garous il y a peu encore, qui ne hurlent plus leur amour du JdR pour gagner des rivages plus paisibles et plus accessibles au joueur "grand public".

Du haut de son trône doré, Maître Dragon ne fulmine pas. Il sourit. Il sait bien que, grâce à lui, on ne jouera jamais plus comme avant. Que ses descendants, légitimes ou naturels, se révoltent contre son autorité et cherchent de nouvelles voies, n'est-ce point dans l'ordre des choses?

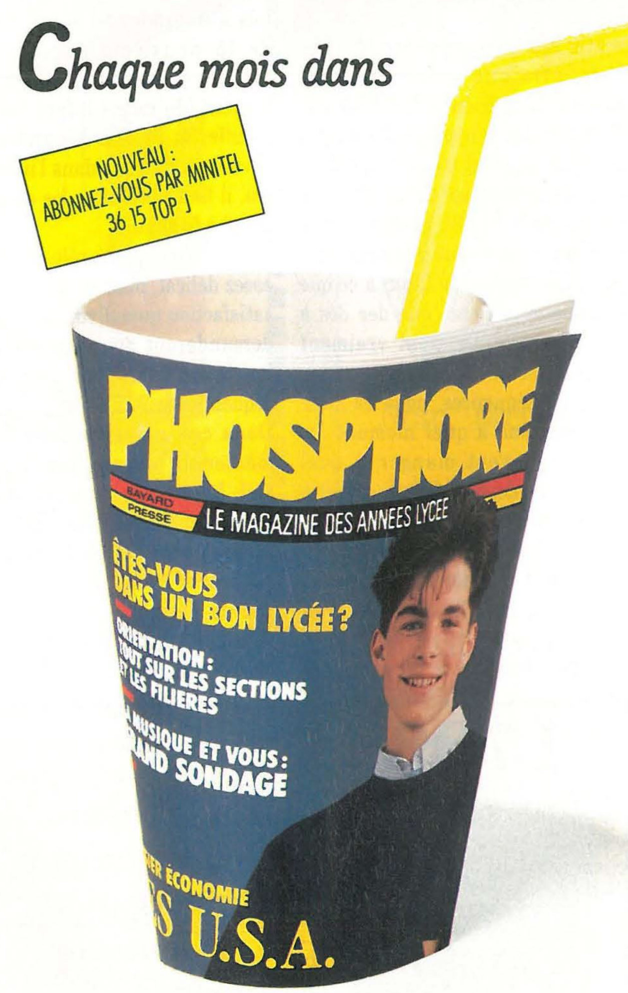
DOMINIQUE GUYOT



dessins Pierre Bretagnolle

En mars, Phosphore spécial Bac : démarrez à temps !

Chaque mois dans



Phosphore, tout ce qui compte de la troisième à la terminale.

Etudes : les bonnes formules.

Pour réussir au lycée, autant connaître les bonnes recettes. Chaque mois, Phosphore vous dit tout, classe par classe, sur les programmes, les méthodes de travail, les sections. Phosphore, pour parcourir les années-lycée d'un bon pied.

Avenir : la meilleure préparation.

Aujourd'hui, l'avenir se bâtit dès le lycée. Phosphore vous apprend tout sur les métiers et les filières qui y mènent : facs, écoles, prépas...
Phosphore, pour bien préparer l'après-bac.

Loisirs, Actualité : la bonne mesure.

Chaque mois dans Phosphore, vous retrouverez les films, les disques, les livres, les sports que vous aimez, et aussi de grands dossiers sur les hommes et les événements qui sont à la Une.
Phosphore, pour s'ouvrir sur le monde.

Et bien sûr, les numéros spéciaux pour vos grands rendez-vous : rentrée, brevet, bac, choix d'une section...
Phosphore, pour être au rendez-vous de la réussite.

JE M'ABONNE A PHOSPHORE ET JE PROFITE DE L'OFFRE SPECIALE.

12 NUMEROS POUR LE PRIX DE 11

Après l'avoir complété, retournez ce bon à **PHOSPHORE, service abonnements : 3, rue Bayard, 75393 Paris, Cedex 08**, accompagné du règlement correspondant (chèque bancaire ou postal), libellé à l'ordre de Bayard Presse.

France : 6 mois (6 n^{os}) **219 F**	☐	4100646A	**1 an** (12 n^{os}) **418 F**	☐	4101246F	**2 ans** (24 n^{os}) **816 F**	☐	4102446W
Etranger : 6 mois (6 n^{os}) 244 F	☐	4100631D	1 an (12 n^{os}) 468 F	☐	4101231J	2 ans (24 n^{os}) 916 F	☐	4102431Z

Tarifs valables jusqu'en mars 1990. Pour l'étranger, tarif indiqué par bateau. Par avion, nous consulter. BELGIQUE : BAYARD PRESSE BELGIQUE, rue Brederode 13 - 1000 BRUXELLES, 6 mois 1650 FB - 1 an 3000 FB.

(Mme/Mlle/M) NOM ECRIRE EN CAPITALES N'INSCRIRE QU'UNE LETTRE PAR CASE LAISSER UNE CASE ENTRE DEUX MOTS MERCI PRENOM

DATE DE NAISSANCE NUMERO RUE/AVENUE/BOULEVARD

COMPLEMENT D'ADRESSE (RESIDENCE, ESC., BAT.) TELEPHONE

COMMUNE CODE POSTAL BUREAU DISTRIBUTEUR 0 2 J V

PHOSPHORE EST EGALEMENT EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

PHOSPHORE, POUR CEUX QUI ONT SOIF DE RÉUSSIR

2089: LE JEU DU TRICENTENAIRE

CETTE ANNEE, QUI NE PARLERA PAS DU BICENTENAIRE DE LA REVOLUTION FRANÇAISE? EH BIEN, NOUS ! A "JEUX & STRATEGIE" NOUS VOYONS PLUS LOIN : CE MOIS-CI NOTRE ENCART SERA CONSACRE AU TRICENTENAIRE DE LA REVOLUTION ET CECI SOUS FORME DE JEU DE ROLE...

Mais qu'est ce qu'un jeu de rôle? C'est un jeu de dialogues. Un maître de jeu (MJ) possède un "scénario" (*2089*, par exemple). Un jour, il invite plusieurs de ses amis à vivre une aventure hors du commun, autour d'une table! Chaque joueur va se créer un personnage et le fera évoluer dans l'histoire animée par le MJ. Ce dernier doit guider les joueurs à travers l'intrigue et décider des résultats de leurs actions en s'aidant de certaines règles. Quant aux joueurs, ils ont à interpréter leur personnage au mieux de leurs capacités "théâtrales".

2089 est un jeu de rôle à part. En effet, les personnages créés par les joueurs seront des hommes de 2089, ayant décidé de participer à un jeu Grandeur Nature se déroulant en 1789. Un Grandeur Nature (GN) est un jeu de rôle "pour de vrai", en extérieur. Dans notre jeu, le personnage du futur choisira une identité d'époque (son alter ego) et participera à un GN dans un Paris de 1789 reconstitué par les historiens de 2089...

Quel est l'intêrêt de ce jeu?

Tout d'abord, il permet de faire fusionner le passé avec un futur inconnu. Les fourches se mêleront joyeusement aux pistolasers, Louis XVI verra de très près des androïdes....

Ensuite, ce jeu s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés. Dans *2089*, six séquences s'enchaînent. Dans les deux premières (Bal au palais Royal , La prise de la Bastille), passé et futur sont étroitement liés: un maître du jeu débutant n'aura qu'à suivre nos indications à la lettre, et tout se passera pour le mieux. Les quatre autres séquences sont centrées sur 1789: c'est aux maîtres de jeu de laisser parler leur imagination en ce qui concerne l'intrusion d'éléments du futur (ils trouveront tout de même quelques suggestions à la fin des séquences). Avant de vous laisser découvrir *2089*, donnons quelques conseils supplémentaires à nos MJ déutants.

Tout d'abord prenez votre temps! *2089* est un jeu de rôle comme les autres et il demande une préparation soignée. Plus vous maîtriserez les règles du jeu et les séquences, plus le jeu sera intéressant. Donc n'hésitez pas à relire le scénario !

Que ferez-vous alors? Contactez plusieurs de vos amis: il est certain que vous en trouverez suffisament qui voudront jouer avec vous (quatre ou cinq joueurs étant l'idéal pour un maître de jeu débutant).

Faites photocopier les fiches de personnage et donnez rendez-vous aux joueurs. Vous pourrez procéder à ce moment-là au tirage et au choix des personnages. Faites lire les règles à vos joueurs (mais ils ne devront pas les connaître par cœur,vous serez là en cas de litiges). Vos amis auront donc créé des personnages, ils auront choisi des armes, acheté des objets, de la nourriture, des chevaux...

Surtout, les joueurs ne devront pas prendre connaissance des séquences puisque c'est vous qui, au fur et à mesure, leur raconterez "l'histoire"!

Quand tout sera prêt, le jeu peut commencer. En quelque sorte, vous présiderez la table! Muni de *2089*, de papier et de crayons, votre rôle sera multiple: raconter une histoire sans lésiner sur les détails, trancher lors de disputes entre joueurs, dessiner des schémas pour représenter des lieux, organiser les combats, être une espèce de "juge suprême et indiscutable"! Il est préférable pour la spontanéité du jeu que vos joueurs n'aient que leur fiche de personnage devant eux. En effet, lors d'un combat, par exemple, c'est à vous de calculer les points de dégâts, de façon à ce que les joueurs n'aient "que des dés à lancer" et qu'ils aient vraiment l'impression de se battre!

Dans les séquences, nous ne mentionnons pas à quel moment les joueurs doivent manger, à quel moment ils doivent dormir....C'est à vous d'intercaler ce genre de situations à des endroits cohérents (il est évident que dormir pendant la prise de la Bastille n'est pas vraiment logique!).

En introduction à la première séquence, dites à vos joueurs qu'ils ont été invités par le duc et la duchesse d'Orléans à un bal au Palais Royal.... Dans cette première séquence, le "but du jeu" pour vos amis est de découvrir l'assassin du chevalier de Martigny. Les joueurs seront confrontés pour la première fois à un androïde détraqué. Lors de la deuxième séquence, les joueurs prendront la Bastille et devront (du moins il faut l'espérer) étouffer la révolte des androïdes...

Il va sans dire que dans l'intêret du jeu, il faut faire jouer les séquences 1 et 2 à la suite.

Il est vrai que le rôle de MJ est assez délicat, mais quelle sera votre satisfaction quand vos joueurs vous demanderont avec impatience de les faire participer aux autres séquences de *2089*!

Dans ces séquences, nous vous mâcherons beaucoup moins le travail. Mais nous comptons sur l'expérience de MJ que vous aurez acquise lors des deux premières séquences pour que tout se passe pour le mieux!

Bon *2089* à tous! La Révolution peut commencer....

1789

PRENEZ LA BASTILLE! JOUEZ VOTRE TETE DEVANT LE TRIBUNAL REVOLUTIONNAIRE!

" C'est le thème du Jeu Grandeur Nature organisé par la Centrale Européenne de Loisirs, pour célébrer l'anniversaire de la Révolution française."Passez un mois dans un Paris "d'époque", entièrement reconstitué grâce à nos historiens. Nous vous fournissons personnage et costume.

Prêt pour l'aventure? Alors il est temps de passer à la lecture des règles. Elles sont présentées dans les huit pages suivantes. Comme c'est le cahier central de la revue, vous pouvez le détacher (comme un encart) de manière à l'avoir toujours sous la main lors des parties que vous allez organiser.

Ne pas
Affranchir

T

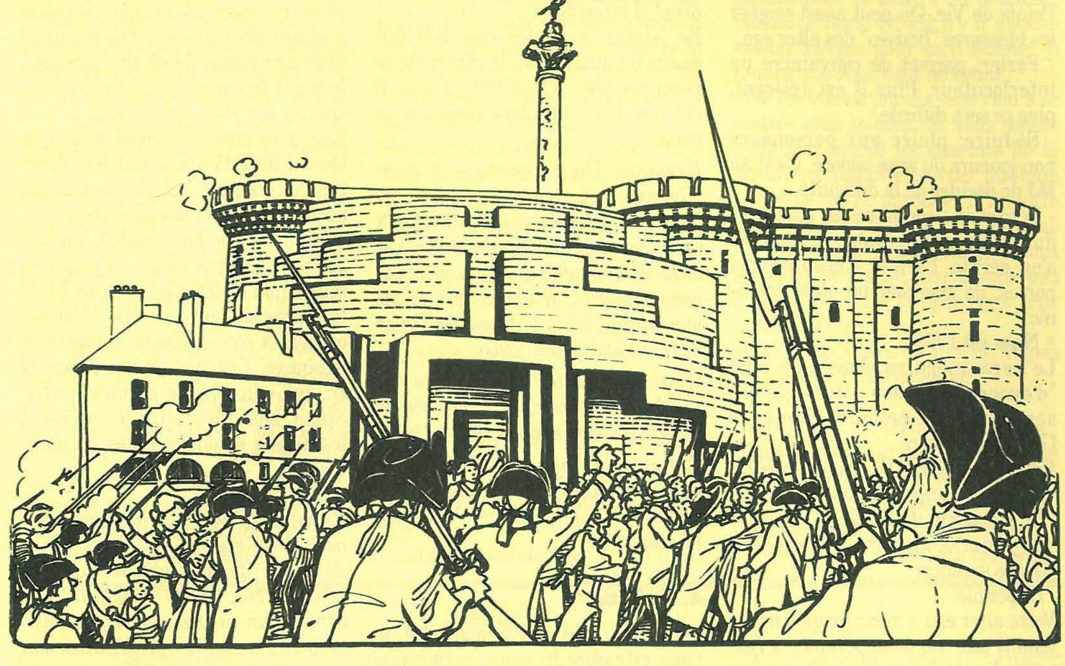
CORRESPONDANCE-RÉPONSE

VALIDITÉ PERMANENTE

A utiliser seulement en
France Métropolitaine
et dans les départements
d'Outre-Mer
pour les envois
ne dépassant pas 20 g

EXCELSIOR PUBLICATIONS
AUTORISATION 54475
75385 PARIS CEDEX 08

2089, LE JEU DU TRICENTENAIRE



1. DE QUOI S'AGIT-IL?

Voici donc un jeu de rôle où vous allez simuler ...un jeu Grandeur Nature! Chaque joueur va se créer un personnage de 2089 (le jeu se déroule "vraiment" en 2089), qui lui-même s'inventera un "alter ego" de 1789, c'est-à-dire le rôle qu'il aura choisi de jouer dans le Grandeur Nature du Tricentenaire dont le thème et le décor seront, évidemment, ceux de la Révolution française.

Un peu compliqué? Mais, non! Relisez trois fois ce qui précède et tout vous paraîtra clair (Euh...Du moins nous l'espérons!)

En résumé, les joueurs seront autour d'une table (comme dans les jeux de rôle traditionnels) et ils feront vivre à leurs personnages du Futur une aventure dans un Paris révolutionnaire recréé par les organisateurs des fêtes du Tricentenaire.

• **Maître du jeu (MJ):** vous-même, ô très cher lecteur!

• **Joueurs**: vos amis (le nombre importe peu, pourvu que vous arriviez à intéresser tout le monde à la partie).

• **Personnage**: un homme ou une femme de 2089 qui a décidé de participer au Grandeur Nature. Ses caractéristiques et compétences sont précisément chiffrées (voir § 2, La création des personnages).

• **Caractéristiques**: les qualités fondamentales d'un personnage. Il y en a quatre: l'Intelligence, l'Adresse, les Qualités Physiques et l'Apparence.

• **Compétences**: les capacités du personnage, son "acquis". Elles dépendent des caractéristiques (la Médecine dépendant, par exemple, de l'Intelligence).

• **Points de Vie (PdV)**: mesure de la résistance physique d'un personnage. Les blessures font perdre des PdV. On distinguera les PdV "réels", c'est-à-dire ceux du personnage (quand ils sont à 0, le personnage est mort), des PdV "fictifs" (c'est-à-dire ceux de son alter ego) propres au Grandeur Nature (quand ils sont à 0, le personnage se crée un autre alter ego).

• **Alter ego**: "le personnage du personnage". L'identité fictive que se forge le personnage de 2089 pour évoluer en 1789. Il dispose évidemment de toutes les caractéristiques et compétences du personnage.

• **Personnage non joueur (PNJ):** figurant animé par le MJ.

• **Séquence**: chacune est un mini-scénario autonome, correspondant dans l'esprit des organisateurs, à un "temps fort" de la Révolution.

• **Matériel:** crayon, papier, 2 dés à six faces.

FICHE DE PERSONNAGE

Personnage		
Nom :	Age :	Sexe :
Caractéristique	Valeur	Compétences
Intelligence	2d :	- Electronique (-4) : - Histoire (-2): - Médecine (-4) :
Adresse	2d :	- Esquive : - Combat de contact(-2) : - Combat à distance (-2) :
Qualités Physiques	2d :	- Monter à cheval (-3) : - Grimper: - Courir:
Apparence	2d :	- Séduire : - Parler (-2) : - Percevoir (-2) :
Points de vie réels = Qualités Physiques +12 :		
Alter ego		
Nom 1789 :		Profession 1789 :
Opinions :		
Points de vie fictifs =		PdV réels :

2. LA CREATION DES PERSONNAGES

Les personnages seront donc interprétés par les amis que vous avez invités à jouer à *2089*. Quelques jours avant de jouer, réunissez-les et faites-leur "tirer" à chacun un personnage. Chaque joueur va ainsi remplir une fiche de personnage qu'il serait souhaitable que vous ayez en double (ci-contre une fiche de personnage). En effet durant les combats (voir plus bas), c'est à vous, MJ, de "faire tous les calculs" pour déterminer les éventuels dégâts.

• **Nom, sexe, âge**

Le joueur est libre de décider de l'état civil du personnage.

Christophe Delpas décide de s'appeler Ludwig Sanchez.

• **Caractéristiques et compétences**

Pour chaque caractéristique, le joueur lance 2 dés à 6 faces (2d en abrégé) et note le résultat dans la case "valeur".

- Calcul de la valeur d'une compétence: on soustrait le malus indiqué entre parenthèses à la valeur de la caractéristique dont elle dépend. Attention: le minimum absolu est 2. Si le malus donne un résultat inférieur, le joueur a quand même 2. Le maximum est 12.

Le joueur lance ensuite 4d. Le résultat total lui donne un nombre égal de points supplémentaires qu'il répartit à son gré entre les compétences de son personnage (attention, une compétence ne peut dépasser 12).

EXEMPLES:

- Ludwig Sanchez obtient 8 en Intelligence. Il aura 6 en Histoire (8-2) et 4 en Electronique et en Médecine.

- Ludwig a 5 en Qualités Physiques (caractéristique qui représente à la fois la force et la résistance). Sa compétence "Monter à Cheval" est donc de 5-3=2 (son malus "Monter à cheval" étant de 3).

Il lance alors les 4d de points supplémentaires et obtient 14. Il décide d'attribuer 8 points à "Monter à cheval" qui passe à 2+8=10 points. Il annonce au MJ qu'il veut consacrer les 6 points restants à la création d'une nouvelle compétence, l'Agronomie. Le MJ accepte, mais fixe le malus à -4. Ludwig aura donc 6-4=2 en Agronomie. Reste à savoir si cette compétence sera très utile lors de la prise de la Bastille....

• **Explication de quelques compétences**

- Electronique: comprendre et utili-

ser ordinateurs et robots.
- Médecine: Permet de soigner un personnage blessé (ou de se soigner). Si le jet est réussi (voir § 3, Les simulations d'action), il récupère 1d Points de Vie. On peut aussi soigner les blessures "fictives" des alter ego.
- Parler: permet de convaincre un interlocuteur. Plus il est réticent, plus ce sera difficile.
- Séduire: plaire aux personages non-joueurs du sexe opposé. C'est au MJ de décider de la difficulté.
- Percevoir : regroupe les cinq sens du personnage et évalue sa façon de s'en servir. Permet d'écouter aux portes, de chercher un objet caché, etc.

• **Nom de 1789**

Le personnage va choisir un nom "d'époque"pour son alter ego, qui sera utilisé pendant tout le Grandeur Nature.

Exemple: Ludwig Sanchez décide de devenir le marquis de Ronsin.

• **Profession de 1789**

Au joueur de choisir parmi ces trois classes sociales:

- Le peuple:

Votre alter ego a mené jusqu'à maintenant une vie désespérante, à l'extrême limite de la misère. Il a exercé de petits métiers, du genre ouvrier agricole, porteur d'eau, colporteur, peut-être écrivain public. Le pain coûte de plus en plus cher. Si ça continue, il va mourir de faim. Il faut que ça change !

- La bourgeoisie:

D'accord, la situation financière du Royaume n'est pas brillante... mais votre alter ego s'en sort plutôt bien. Enfin, il s'en sortirait si tous ses bénéfices ne passaient pas en impôts. Les nobles sont exemptés d'impôts, mais les derniers décrets ôtent aux bourgeois l'espoir d'être anoblis un jour... Il va falloir changer ça!

- La noblesse:

Certes, le Royaume a besoin de réformes. Mais le Roi ne s'en est pas si mal sorti jusqu'à maintenant. Vous êtes désireux d'aider Sa Majesté, tant qu'elle ne remet pas en cause vos privilèges. Cependant, vous savez que le peuple est mécontent...

Cohérence: les joueurs doivent composer un groupe cohérent. Proscrivez les écarts de plus d'une classe entre les alter ego respectifs. Un groupe composé de bourgeois et de nobles est admissible, ou de bourgeois et de gens du peuple, mais pas un groupe nobles/gens du peuple. Ils n'ont pas les mêmes intérêts. En cas de litige entre les joueurs, ce sera au MJ de trancher, en fonction de ses projets.

3. LES SIMULATIONS D'ACTION

Les actions sont résolues par des jets de dés. Le MJ précise quand c'est nécessaire (c'est indiqué dans la séquence) et indique la difficulté.

Difficulté:
- **Normale**: Le joueur lance 2d
- **Action difficile**: il lance 3d
- **Action impossible** (ou à peu près): il lance 4d

Le joueur lance les dés. S'il fait moins ou autant que le chiffre de sa compétence, il réussit, sinon il échoue. Un 2 est donc toujours un succès.

Exemple: Un personnage a 8 en "Grimper". En temps normal (escalade d'un petit mur), il devra faire 8 ou moins avec 2d. En revanche, s'il tente d'escalader une falaise à pic sans matériel, il devra faire 8 ou moins avec 4d. Le MJ est seul juge de la difficulté de l'action.

Quand aucune compétence ne semble convenir, on emploie la caractéristique appropriée.

Exemple: un personnage désirant lancer quelque chose devra faire moins que sa valeur en "Qualités Physiques".

4. LE COMBAT

On n'accomplit pas une révolution sans effusion de sang, même une révolution de carnaval où tout est truqué. Des armes fictives seront fournies aux alter ego avec leur costume. Ils pourront également en acheter. Au fil des séquences, les alter ego pourraient avoir à se battre. Bien sûr, tout sera truqué. Mais il est possible que l'intrigue oblige les personnages à combattre "pour de vrai".

• **Les armes**

A chaque arme est associée une valeur "dégât" qui mesure la "sévérité" des dommages. Une blessure de laser fait plus de dégâts qu'un coup de couteau.

- Les armes fictives:

Des micro-puces ont été tissées dans les vêtements des alter ego. Lors d'un combat, si une arme fictive touche le tissu (couteau, épée) ou si elle tire un faisceau d'infrarouge (pistolet, fusil), les micro-puces quantifient les dégâts. Un petit haut-parleur dissimulé dans le col de l'alter ego lui annonce les dommages subis.

- Les armes réelles:

Elles sont rares et doivent le rester. Elles peuvent tuer le personnage. Chaque personnage disposera, cependant, d'un pistolaser qu'il pourra utiliser en combat réel...

• **Procédure**

Un combat est divisé en plusieurs rounds, chacun représentant une attaque "simultanée". A chaque round, les deux adversaires lancent 2d et y ajoutent leur score dans la compétence concernée (par exemple, pour un duel au pistolet: "Combat distance"; pour une lutte au couteau: "Combat Contact").

Si les deux adversaires obtiennent le même total, rien ne se passe.

Si l'un des deux obtient un total plus élevé que son adversaire, il est le gagnant de l'attaque. On soustrait alors aux points de vie du "perdant", le dégât de l'arme qui l'a touché.

Quand les PdV fictifs sont à 0, le joueur se crée un nouvel alter ego. Quand les PdV réels sont à 0, direction le cimetière... et vive le nouveau personnage que vous allez créer.

L'esquive: lors d'un combat, un personnage pourra choisir d'esquiver plutôt que d'attaquer. Il lance 2d. Si le joueur obtient un total inférieur ou égal à son chiffre de compétence d'esquive, l'attaque de son adversaire est considérée comme nulle. Sinon, son adversaire le touche et les dégâts seront comptés normalement.

Exemple: Le marquis de Ronsin (13 points de vie) se retrouve coincé dans une impasse obscure par une brute (PNJ, placé là par le MJ) armée d'un couteau qui en veut visiblement à sa vie. Il dégaine son épée. Christophe (dont le personnage est Ludwig Sanchez, lui même ayant le marquis de Ronsin pour alter ego) et le MJ lancent chacun 2d. Le MJ fait 4 et Christophe 7. Mais la brute a 9 en combat de contact alors que le marquis en est à un pitoyable 3. Score de la brute: 4+9=13. Score du marquis: 7+3= 10. Le marquis sent une désagréable piqûre. Le dégât d'un couteau étant de 2 points, Ludwig Sanchez va entendre le message suivant grâce au haut-parleur caché dans son col:" Vous venez de perdre 2 PdV. Il vous reste donc (13 - 2) = 11 PdV." *(fictifs).*

Un rictus hideux aux lèvres, la brute avance pour l'hallali... le marquis tourne les talons et court. Le MJ juge l'action difficile et demande donc à Christophe de lancer 3d. Le total fait 6. Ludwig a 5 en compétence Courir, l'action est donc ratée. Le marquis de Ronsin s'étale. L'autre l'achève... Et Ludwig Sanchez repart au magasin d'habillement, il choisit d'incarner un mendiant cette fois-ci.

En revanche, si Ludwig avait choisi d'esquiver le premier coup de couteau de la brute, le MJ aurait demander à Christophe de lancer 2d...

• **Liste des armes**

Quelques armes fictives:

arme	dégât	combat
épée	4	contact
couteau	2	contact
pique/fourche	8	contact
pistolet 1789	5	à distance
fusil 1789	10	à distance

Quelques armes réelles:

arme	dégât	combat
poings	1	contact
paralyseur	10	distance
pistolaser	8	distance
couteau	4	contact

5. L' EQUIPEMENT DU PERSONNAGE

Au début du Grandeur Nature, chaque personnage reçoit un costume conforme au rôle de son alter ego.

• **Noblesse:**
- Homme: frac, culotte, bas, gilet, chemise à jabot, canne, épée, perruque poudrée et bicorne. Au joueur de décider des couleurs. Et un pistolet.
- Femme: robe ample, corsage garni de dentelles, éventail, fard, mouchoir de dentelle avec initiales, ombrelle (peut servir d'arme. Dégât: 1) 100 louis en bijoux.

• **Bourgeoisie:**
- Homme: redingote, pantalons collants, souliers à boucle, chapeau haut de forme, lourde canne (dégât: 2). Le tout en marron, noir ou vert bouteille.
- Femme: robe en velours simple, de couleur sombre, bonnet, 20 louis en bijoux.

• **Peuple:**
- Homme: pantalon et chemise plus ou moins sales. Ou habits bourgeois suffisamment élimés. Pique, fourche.
- Femme: robe en toile, tablier, sabots, couleurs au choix, à condition qu'elles soient passées et ternes. 5 louis en colifichets.

6. L'ARGENT

La monnaie du Grandeur Nature est le louis. L'argent est distribué en début de partie sur le barème suivant :
- Noble: (2d+6) x 5
- Bourgeois: (2d+3) x 5
- Peuple: 2d x 5

Avec ce pécule, les personnages vont devoir survivre pendant toute l'aventure, en payant leur nourriture. Il est difficile de fournir une liste de prix: les commerçants sont tous des organisateurs déguisés, et ils veillent à entretenir un chaos monétaire similaire à la réalité.

Un pistolet coûtera environ 10 louis, une pique 2 louis, des vêtements 2 à 5 louis (selon le "chic").

Théoriquement, on peut se nourrir (fort mal) avec 1/2 louis par jour. Un cheval ira chercher dans les 25 louis. Considérez ces prix comme de simples indications.

Les logements sont fournis. Sauf demande particulière, ils se ressemblent tous: un petit 2 pièces dans un des immeubles du "décor" (dans un monde aussi surpeuplé que ce XXI[e] siècle, 2 pièces, c'est du luxe!). L'ameublement permet de différencier les classes: de la paillasse (sans

punaises, aucun joueur n'a envie de pousser le réalisme à ce point) et la table bancale pour les pauvres, aux lits de plumes et aux plafonds dorés pour les nobles. Chaque joueur devrait se sentir libre d'aménager sa chambre à sa guise.

7. LES SEQUENCES

• Liste des séquences

Bal au Palais-Royal / Enquête
Prise de la Bastille / Action
Cagliostro / Epouvante
Mort de Marat / Suspense
Tentative d'évasion de Louis XVII / Action
La Conciergerie / Suspense

Elles sont données dans l'ordre chronologique. Jouez celles que vous avez choisies en respectant cet ordre. Toutefois, tant que vous évitez les absurdités (Louis XVII s'évadant avant la prise de la Bastille par exemple), rien ne vous empêche d'alterner des séquences. Et n'hésitez pas à faire des "modifications créatives".

Exemple: Bal au Palais-Royal, première séquence, peut être transformé très vite en une fête au Palais du Luxembourg, sous le Directoire... et donc se jouer en dernier.

Ces séquences ne sont là qu'à titre d'exemples. Il s'est passé pas mal d'autres choses pendant la Révolution. Thermidor, la Fuite de Varennes... Rien ne vous empêche de créer les vôtres de toutes pièces.

• Les transitions

Lorsqu'une séquence est terminée, le meneur de jeu l'annonce (encore que ce soit en général assez évident). Comment faire le lien entre deux séquences?

1) Si l'identité des joueurs ne convient pas à vos projets, renvoyez-les au magasin et faites-les recommencer la partie "1789" de leurs personnages. Ne le faites qu'en dernier recours: c'est à vous de vous adapter à eux, et non le contraire.

2) Si vous êtes à court d'imagination, contentez-vous de l'essentiel: "Quelques jours ont passé. Vous vous promenez du côté de la Bastille quand soudain..."

3) Mais il y a des moyens un peu plus subtils. Par exemple, utilisez un PNJ.

Exemple: "Votre vieil ami le marquis de Ronsin a été arrêté. On retrouve vos noms dans ses papiers. Et vous vous retrouvez à la Conciergerie..."(à moins que le marquis n'ait eu vent d'une rumeur selon laquelle il allait se passer quelque chose d'important du côté du Temple).

• Maîtriser une séquence

Important: tout MJ doit relire ce paragraphe avant de se lancer dans une séquence.

Lisez chaque séquence très attentivement. Réfléchissez à ce que vous allez mettre en valeur, à ce que vous allez laisser tomber, à la façon dont vous jouerez vos PNJ... A ce stade, on quitte le domaine des règles pour entrer dans celui de "l'art".

Voici quelques conseils:

- Soyez vivant!: Vous allez devoir transmettre énormément d'informations aux joueurs. Essayez de le faire sous forme "romancée" plutôt que mécaniquement, notamment pour les PNJ et les descriptions de décor.

Exemple: Ne dites pas: "Le type se lève. Il a l'air ivre". *Levez-vous, titubez un moment et bredouillez quelque chose d'une voix mal assurée. N'ayez jamais peur d'exagérer. Pour une description, soyez à la fois détaillé et progressif. Notre ivrogne n'est pas "un type, euh, un type quoi", c'est* "un gros homme habillé en sans-culotte". *Quand il se rapproche des personnages, mentionnez le nez rouge et poreux et l'haleine à la vinasse. Même chose pour un bâtiment: commencez par les grandes lignes, détaillez au fur et à mesure de leurs questions, sans oublier que les joueurs ont d'autres sens que la vue (l'odorat et l'ouïe en particulier).*

- Ne vous embarrassez pas trop des règles: Elles sont un cadre. Vous et vos amis êtes en train de peindre le tableau. Depuis quand peint-on les tableaux pour qu'ils aillent avec un cadre préexistant?

Si vous êtes confronté à une situation non décrite dans la règle, improvisez. Idem si vous avez oublié un point de règle. A l'extrême, si vous estimez qu'à un moment ou à un autre, les joueurs doivent réussir (parce qu'ils agissent très, très brillamment) alors que les dés les condamnent, ignorez le résultat des dés. Pas trop souvent quand même, sinon ils finiront par le réclamer alors que la situation ne le justifie plus.

- Vous êtes seul maître à bord: Vos décisions sont normalement sans appel.

-... Mais vous n'êtes pas seul à bord: Vous êtes là pour que vos joueurs s'amusent. N'abusez pas de votre omnipotence. Quand un joueur a une idée qui ne vous plaît pas et insiste pour la mettre en pratique, laissez-le faire. Et s'il n'y a aucune raison logique pour qu'il échoue, il faudra que vous vous adaptiez.

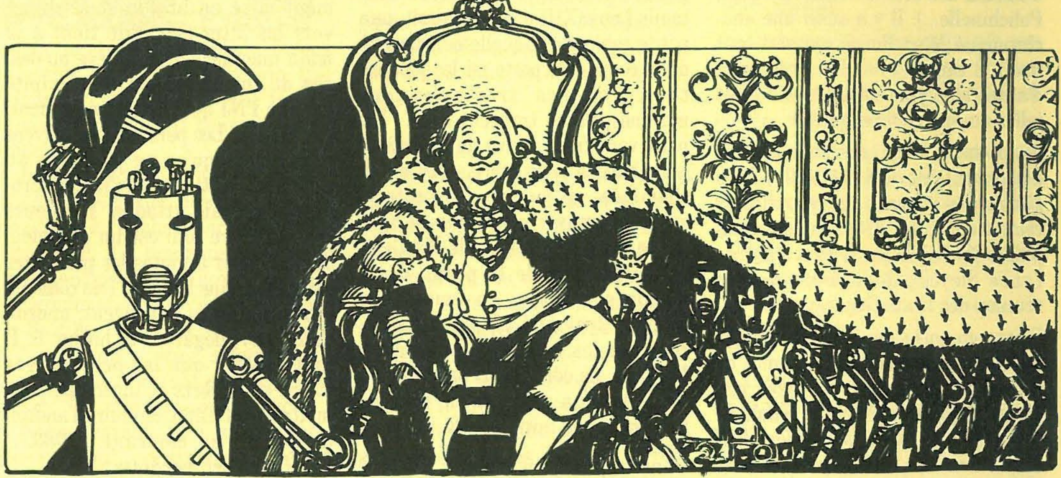
- Ne les laissez jamais sans rien à se mettre sous la dent: Si vous sentez qu'ils ont épuisé les charmes de la situation actuelle, sortez quelque chose de votre manche. N'importe quoi, un PNJ pittoresque, un coup de théâtre (à condition qu'il soit logique), mais ne les laissez pas s'ennuyer: c'est ce qui peut leur arriver de pire.

Voilà, vous venez de lire les règles de *2089*. Le cadre est posé.

Tristan LHOMME

Conseils avisés et coup de main au bon moment: José SANCHEZ, Frédéric STOCK

Améliorations de dernière minute : Elisabeth ROMAN



INTRODUCTION AUX SEQUENCES 1 ET 2

La Révolte des Androïdes

Pour des raisons bien compréhensibles de réalisme sanglant, les organisateurs du Grandeur Nature ont donné les rôles de "chair à canon" à des androïdes primitifs (limités à deux ou trois fonctions du genre "Prononcer des dernières paroles émouvantes avant de monter sur l'échafaud"). Ils sont discrets et inoffensifs, mais...

Ernest Pruvier est une des huiles de la Robots Inc. qui a fourni les androïdes. C'est aussi, en secret, le financier d'un mouvement "Anti", pour qui les jeux de rôle, le rock'n roll et la télé en trois dimensions ne sont que les éléments d'une vaste conspiration visant à pervertir la jeunesse. Il a converti à sa cause l'androïde qui a programmé les robots. Ceux-ci vont commencer à se comporter bizarrement. Pruvier a dans l'idée de semer le chaos, et de le faire filmer par des journalistes de ses amis. Ne voulant pas rater ça, il s'est inscrit... dans le rôle de Louis XVI. Il ne se doute pas que son informaticien, le diabolique Ostain, a lui aussi une idée derrière la tête...

SEQUENCE N°1 : BAL AU PALAIS-ROYAL

Fin juin 1789, le duc et la duchesse d'Orléans organisent un bal costumé. Alter ego souhaités: des nobles ou des bourgeois modérés.

Les faits:

Le marquis de Martigny sera retrouvé mort dans une pièce écartée du Palais. Le coupable est le frère cadet de la victime, Louis, poussé par le besoin d'argent. Dans cette séquence, les joueurs seront confrontés pour la première à un androïde révolté.

Le déroulement:

Quand tous les alter ego seront arrivés au bal, posez le décor et laissez-les profiter de la vie pendant un moment. Surtout ne vous en tenez pas à notre texte. Il est, en quelque sorte, le squelette de l'histoire. Brodez, inventez des détails et des situations! Votre récit n'en sera que plus vivant et passionnant!

Les lieux:

Un Palais-Royal de fantaisie, reconstitué pour l'occasion. Le rez-de-chaussée ouvre sur les jardins et se compose principalement d'une immense salle de bal et de communs, où les laquais des invités organisent leur propre fête. L'étage est une enfilade de salons et de chambres. Le meurtre aura lieu dans l'une d'elles.

L'ambiance:

Le rez-de-chaussée s'amuse, l'étage discute. Les danseurs se sont permis toutes les fantaisies de costume. Les femmes portent des robes extraordi-

nairement larges, avec des décolletés vertigineux. Les coiffures sont toutes plus extravagantes les unes que les autres: d'immenses perruques (atteignant parfois un mètre de haut), avec des fleurs, des oiseaux et parfois des paysages entiers enchâssés dedans. Les hommes ont opté soit pour l'habit de cour classique, soit pour des costumes de la Comedia dell'arte (Pierrot, Arlequin, Polichinelle...). Il y a aussi une anachronique Mort Rouge qui sort tout droit d'Edgar Poe. Un orchestre d'automates joue menuets et valses (elles aussi anachroniques !).



Au premier étage, des gens sérieux discourent, devant un buffet bien garni, des moyens de résoudre la crise financière, des derniers pamphlets (*Qu'est-ce que le tiers état?* de l'abbé Sieyès), de la toute récente réunion des Etats Généraux...

Faites en sorte que la Mort Rouge, qui se présente comme le comte de Saint-André, attire les alter ego dans une pièce écartée. Cet émule de Cagliostro se prétend immortel et omniscient. Il n'attend qu'une chose: qu'un des joueurs lui demande de prouver ses pouvoirs (s'ils sont durs à la détente, c'est un PNJ qui lui lancera le défi). Le comte fait apparaître alors des images effrayantes à base de guillotines, d'émeutes et de sang. Un jet "normal" d'électronique permet de repérer le projecteur holographique dissimulé dans le mur. Cette Mort Rouge fera diversion assez longtemps pour qu'éclate le drame. Tic: emploie volontiers des tournures mélodramatiques comme: *"La Mort plane sur vous tous."*

Le drame:
Un hurlement se fait entendre dans la salle de bal. Lucie, la femme de chambre, une petite blonde séduisante et fragile est étendue sur le sol, évanouie quand les alter ego pénètrent dans la pièce. On lui fait respirer des sels. Lucie reprend ses esprits peu à peu et explique, l'air terrorifié, que le marquis de Martigny a été assassiné. Elle a découvert le corps sans vie dans le petit salon du premier étage. Lucie n'en sait pas plus si on l'interroge. Il est évident que les joueurs se précipiteront pour voir le corps et mener l'enquête!

L'enquête:
La pièce dans lequel se trouve le corps est un petit salon sombre, éclairé seulement par deux bougies vacillantes. On ne distingue pas grand-chose, si ce n'est deux fauteuils Louis XIII à dossier droit, une petite table sur laquelle se trouvent deux coupes de porto (si les joueurs cherchent des traces ou des marques, ils ne trouvent rien). Un petit vent frais arrive de la fenêtre entrebaillée. Par terre, près de la cheminée, un joueur, s'il scrute le sol, peut trouver une bague de cigare. Le corps du marquis de Martigny se trouve près de la porte. Il est étendu sur le dos, un couteau au manche travaillé planté en plein cœur. Si les alter ego fouillent le Marquis, ils découvrent dans une de ses poches un mouchoir de dentelle fine brodé aux initiales J.R.

Dans la pièce, les joueurs peuvent interroger:

- Polichinelle: le chevalier de Lavaut, un vieux beau. A 60 ans, il en paraît 80 et s'obstine à essayer de faire croire qu'il en a 35. Une mine de ragots sur tous. Tic: prise, et proposera périodiquement sa tabatière aux personnages. Si un des joueurs accepte de priser avec lui, il a droit à une confidence: le marquis de Martigny avait pour maîtresse Jeanne de Raffay. Elle serait d'une jalousie sans bornes et justement en ce moment le marquis semblait s'intéresser à une de ses ex-amies, une prostituée notoire...

- Jeanne de Raffay: une grande brune aux yeux bleus pleure dans un coin de la pièce. Elle est maquillée à outrance; sa bouche est loin d'être mise en valeur par un rouge à lèvres criard. Entre deux sanglots, elle affirme ne rien savoir sur ce qui s'est passé.... Le marquis n'avait pas d'ennemis; il adorait la vie. D'ailleurs, il avait arrêté de fumer depuis plusieurs mois déja....

- Jean, le majordome: un grand gaillard avec une tête de brute, à l'air étrange. Contre un peu d'argent ou si on le menace, il révélera qu'il a reconnu l'arme du crime. Ce couteau appartient à la collection d'armes anciennes du duc d'Orléans et était exposé dans la "salle aux armes".

Les joueurs devront s'y rendre. S'ils ne le font pas naturellement, poussez-les-y par un subterfuge quelconque: par exemple un PNJ qui propose d'aller chercher des indices dans la salle aux armes...

Après avoir emprunté une enfilade de couloirs, les joueurs pénètrent dans la salle. C'est une immense pièce éclairée par de gigantesques candélabres. Aux murs sont accrochés de longues épées à deux mains, des lances acérées, des poignards étincelants. Il est évident que l'arme du crime provient de cette salle. Un vide entre deux coutelas en est la preuve.

Soudain un cliquetis se fait entendre derrière les joueurs. Une armure de chevalier du XIIe siècle s'est doucement mise en branle et se dirige vers les alter ego. Elle tient à la main une hache qu'elle lève au-dessus de son casque et se précipite vers un PNJ qu'elle tue (réellement) sur le coup. Les personnages doivent comprendre qu'on ne joue plus au Grandeur Nature et qu'il s'est produit une vraie attaque. D'ailleurs notre armure (qui est un androïde) va s'attaquer à toutes les personnes présentes dans la pièce. Des combats à armes réelles s'engagent: androïde:14 PdV; dégât de la hache: 6. Il faut espérer que les personnages soient assez forts et ingénieux pour mettre hors d'état de nuire l'androïde qui dit en mourant: *"2089... Révolution des machines..."*

Les joueurs, perplexes, auront l'occasion de se confronter à d'autres androïdes lors de la séquence n° 2, ceci n'étant qu'un petit aperçu de ce qui les attendra plus tard...

Mais pour l'instant, il faut les ramener à leur enquête "made in 1789". Dans un couloir, les joueurs rencontreront Lord Rochdale déguisé en arlequin. Il prétend être un riche Anglais de passage à Paris. Il comprend très mal le français et ne répondra à une question que si on la lui répète trois fois. Sur le meurtre, il explique que la dernière fois qu'il a vu le marquis, il était avec son frère. L'entente ne semblait pas au plus fort....

Au cours de leurs recherches, les personnages vont rencontrer un homme mince et nerveux, un cigare à la bouche. C'est Louis de Martigny qui paraît très touché de la mort de son frère. Si on le serre de trop près, il se montre nerveux et angoissé. Tentera de partir dès que possible. Tic: fait craquer ses doigts. Si l'un des joueurs réussit un jet de Parler, Louis avouera. Dans le cas contraire, il s'échappera... Ce sera aux joueurs de le rattraper... ou de le combattre (Louis: 15 PdV; armé d'une épée fictive; dégât: 4). Mais attention: S'il meurt, adieu les aveux!

Le dénouement:
La séquence ne devrait pas durer plus d'une heure. Si à ce moment-là, les joueurs sont toujours dans les choux, appellez des policiers à la rescousse qui trouveront vite la solution. A la fin de la partie, faites intervenir les organisateurs qui viendront expliquer les fausses et vraies pistes disséminées lors de cette séquence. Les premiers soupçons auraient pu se porter sur Jeanne de Raffay (ragots du chevalier et mouchoir brodé). Cependant le fait que les bords des verres soient propres et que Jeanne ait un rouge à lèvres criard pousse à croire en son innocence. La bague de cigare ne pouvait pas être au marquis, celui-ci ayant arrêté de fumer. Par contre, son frère... Si un joueur demande aux organisateurs ce qui s'est passé dans la salle d'armes, ils auront l'air très surpris, inquiets même. Ils ne pourront rien dire de plus...

Si vos joueurs ont été violents ou ont accumulé les anachronismes, faites trouver la solution par des PNJ (genre Hercule Poirot bouffi de suffisance).

Et en route pour la deuxième séquence!

Pour présenter cette séquence imaginez une transition. Par exemple, à la fin du bal, les organisateurs remercient les personnages de leur participation et leur recommande de passer au magasin pour changer de costume. En effet, il faut des gens du peuple pour faire la Révolution, qui se déroulera le lendemain. Dans ce cas-là, on conseille aux nobles et aux bourgeois ayant participé au bal de changer de classe sociale... On leur donnera rendez-vous le lendemain dans le quartier de la Bastille.

SEQUENCE N°2 : PRISE DE LA BASTILLE

Le 14 juillet 1789, le peuple prendra d'assaut la vieille prison de la Bastille. Alter ego souhaités: des bourgeois ou des gens du peuple.

Le même jour, les androïdes commencent à semer le chaos.

• Le 13 juillet:
Pendant les 24 heures qui précéderont l'assaut, laissez les joueurs se promener dans les environs, rencontrer les principaux PNJ et choisir

leur leader: Inès Lalloire, Palloy ou le marquis de Sade...

Le cadre:

- Le Faubourg: c'est-à-dire le quartier qui entoure la Bastille. L'ambiance y est électrique. En plus des trois principaux agitateurs détaillés plus loin, des orateurs improvisent à chaque coin de rue



des harangues enflammées contre "les abus de l'Autrichienne". Le pavage des rues semble avoir été fait pour servir à dresser des barricades. Il y a aussi des patrouilles de police qui quadrillent le quartier. Comme tous les habitants du coin sont des touristes qui ont payé pour prendre la Bastille, on peut parier que l'explosion ne va pas tarder...

Les PNJ:

- Inès Lalloire: une belle jeune fille en larmes. Elle est pauvre. Le père de son fiancé est riche et intraitable. Il a obtenu une lettre de cachet contre son fils, "*le temps qu'il se calme et oublie cette fille*". Inès tente de pousser la foule à délivrer son fiancé. En dehors de quelques incurables "chevaliers servants", elle n'a guère de succès. Tic: sanglote fréquemment.

- Palloy: un riche entrepreneur qui a obtenu la concession du gouvernement pour la démolition de la Bastille. Il cherche un moyen d'y arriver sans bourse délier... et a réalisé qu'il avait des centaines d'ouvriers bénévoles sous la main, à condition de savoir les "chauffer" un peu. Travaille dans le même registre qu'Inès ("*mort au tyran*", "*lettres de cachet iniques*", etc). Mais lui a compris les vertus stimulantes et patriotiques du petit coup à boire: il est entouré d'une foule nombreuse. Tic: colosse très fier de sa force (Qualités Physiques: 9), défie "les nouveaux" au bras de fer (jet de 2 d + Physique. Le meilleur total l'emporte).

- Le marquis de Sade: lui aussi prêche le soulèvement, avec un certain succès. Noble, il vient de sortir de la Bastille et noircit à plaisir le tableau des cachots... En fait, il cherche surtout à recruter des personnes de confiance (si les alter ego sont des nobles, il se dirigera vers eux). Le commandant de la forteresse lui a confisqué le manuscrit sur lequel il travaillait pendant son emprisonnement et il veut le récupérer. Tic: gracieux, aimable et poli, mais sujet à des accès de fureur déments (hurlez, postillonnez, trépignez...). S'il y a une jolie femme dans le groupe, il tentera de la séduire.

- Joachim Kepler: se nomme pour le moment Antoine Baudru, mais a tendance à l'oublier. Androïcien professionnel, il a tendance à faire des commentaires dédaigneux sur la programmation des "défenseurs" de la Bastille. Du genre: "*Gestes saccadés. Pouah... des mécaniques comme j'en bricolais quand j'étais gosse.*" Tic: râle sans arrêt sur tout.

- Anna Legrand: une rousse flamboyante qui "s'y croit" et joue les passionaria avec beaucoup de talent. Pour la jouer, pensez à "la Liberté guidant le peuple", de Delacroix (sur tous les bons billets de 100 F)

- Les journalistes: un petit groupe visible de très loin avec leurs combinaisons plastifiées à la dernière mode (de l'extérieur) et leurs caméras TriDi. Ils prétendent être là pour "couvrir" la prise de la Bastille. Mais ils sont toujours là quand il se passe quelque chose de bizarre.

Curieusement, même les androïdes les plus visiblement détraqués ne les attaquent pas. Tout ceci fait partie du plan de Louis XVI qui désire obtenir autant d'images loufoques que possible. Convenablement cuisinés, les journalistes avouent avoir su par Pruvier qu'il allait se passer "de drôles de trucs". Ils supposent qu'il joue un rôle dans le Grandeur Nature, mais ignorent lequel.

Incidents:

Pendant leur visite du quartier, les joueurs pourront se rendre compte que quelque chose cloche avec les androïdes. Les boutiquiers, les soldats, tous les "figurants" commencent à agir de façon anormale.

Les symptômes les plus évidents sont: perte de mémoire, troubles de l'élocution et de l'équilibre. Autrement dit, ils paraissent ivres.

Les androïdes interrogés répondront rigoureusement n'importe quoi. Dites tout ce qui vous passera par la tête, ca fera l'affaire.

La nuit du 13 au 14 juillet:

Une patrouille de cinq soldats-robots agresse Anna Legrand. Ils étaient à l'origine programmés pour "créer l'incident" et pousser la foule à agir, mais ils vont outrepasser leurs ordres, et la malheureuse Anna va subir un véritable "passage à tabac". Ce ne serait pas mal si les joueurs étaient présents. Si on les attaque, les cinq androïdes se défendent pendant deux rounds (14 PdV - Fusil 7, arme fictive), avant de prendre la fuite. Si les joueurs arrivent à en capturer un, il s'autodétruira (court-circuit et gerbe d'étincelles) après avoir lancé quelques slogans du genre "*Révolution pour la Machine. Mort aux Humains*", etc. Anna n'a rien à dire sinon qu'elle a besoin de soins.

Le 14 juillet:

Le matin du 14, trois colonnes de partisans armés de bric et de broc s'élancent à l'assaut de la Bastille. Palloy vise l'armurerie (avec l'idée de récupérer son contenu), Inès les cachots, et le marquis les appartements du gouverneur. Aux joueurs de choisir leur groupe en fonction de la partie de la Bastille qui les intéresse. S'il arrivait que les personnages se séparent en plusieurs groupes, placez les joueurs "correspondants" dans des pièces séparées de votre appartement et allez d'un groupe à l'autre. Pour nos lecteurs qui habitent dans des chambres de bonne, arrangez-vous avec le couloir de l'immeuble....

- La Bastille: une énorme forteresse de pierre noire. Les huit tours se détachent à peine de la masse. Le pont-levis (baissé), est protégé par un faible cordon de troupes programmées pour essayer de "dissuader les manifestants", et ensuite "pour résister". Les soldats se feront bousculer et massacrer (n'hésitez pas à décrire tous ces braves bourgeois du quasi-XXIIe siècle se comportant comme des bêtes en furie). Sur le chemin de ronde, des canonniers qui n'hésiteront pas, eux, à tirer (ils font perdre 1d PdV fictifs à 3d personnes dans la foule). L'intérieur est un cauchemar de murs suintants, d'escaliers en spirale aux marches inégales, de couloirs pleins d'échos, de salles de "torture complètes comme si on y était", d'entrepôts d'armes, etc. Il a été concu par les organisateurs comme un labyrinthe. Pour que les alter ego retrouvent leur chemin, demandez des jets d'Intelligence à 4d. Ils ont également la possibilité de se faire guider par un soldat prisonnier. Pendant tout l'assaut, des hauts-parleurs diffuseront "La Marseillaise" (composée en 1792!)...

- Les cachots: des centaines de cellules, dont sept seulement sont occupées. En dehors du fiancé d'Inès, il y a quatre malheureux qui seront fort surpris d'être portés en triomphe par la foule, et deux fous furieux (qui ressemblent aux autres prisonniers, juste un peu plus sales et barbus). Ces derniers se jetteront sur leurs libérateurs (Corps à Corps 2d, avec respectivement 6 en Qualités Physiques et 15 PdV).

- Les appartements du gouverneur: celui-ci aimerait y négocier sa reddition. On y trouve aussi le manuscrit du marquis (qui est de sa veine politique la plus austère...). Et surtout le brouillon d'un rapport de l'androïde-gouverneur:

"Votre Majesté,

j'ai l'honneur de vous informer que votre agent a converti quinze de mes soldats à votre cause. La victoire est proche. Vive le Roi !"

Si les personnages ne visitent pas les appartements, la lettre tombera entre les mains de révolutionnaires qui lui donneront le maximum de publicité... les personnages en entendront parler tôt ou tard.

- L'armurerie: des centaines de barils de poudre.

Le Complot:

La Bastille étant prise, les joueurs vont pouvoir s'occuper des androïdes.

Paris est en pleine folie: les 5 000 figurants-robots fonctionnent mal, à des stades variés.

A votre choix, cela peut avoir des conséquences très drôles (Mme Roland montant à la guillotine et commençant un sketch de Desproges au lieu de dire "*Liberté, que de crimes on commet en ton nom*"), ou très tragiques (les robots s'entretuent ou s'attaquent aux humains).

Au cas où vous voudriez permettre aux joueurs de se défouler un peu, organisez un combat. Androïdes: 14 pdV - Compétence Combat Contact 7. Dégâts: 1

Une fois qu'ils auront compris que Pruvier et Louis XVI ne font qu'un (il est possible, en désespoir de cause de consulter le fichier des organisateurs: Electronique 2D), ils n'auront guère de mal à obtenir une audience.

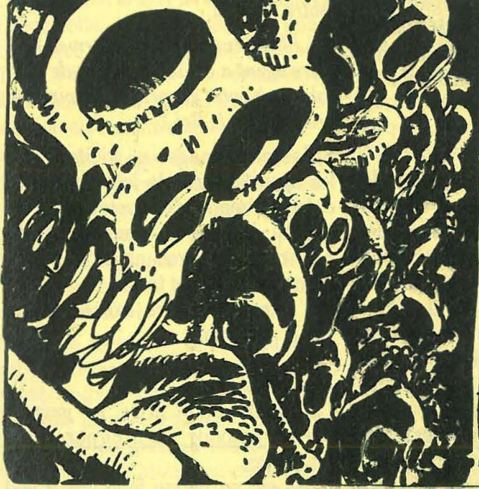
- Louis XVI:

Confortablement installé dans la réplique des Tuileries (déjà!). Orgueilleux et désagréable. Ne nie rien. Au contraire, il prend beaucoup de plaisir à s'expliquer.

Effectivement, il finance un mouvement anti-JdR... Si on lui met sous le nez les évidences de la folie meurtrière de ses robots, il paraît affolé et commence à dire: "*Je ne voulais pas tout cela. L'infâme, il m'a trahi! Il va me le payer...*"
Quand les joueurs demanderont le nom du "traître", un des gardes suisses exécutera Louis XVI sans qu'il n'ait rien pu dire. Et, bien sûr, le garde s'autodétruira...

Une fois Louis XVI écarté, les joueurs risquent de tourner un moment avant de parvenir à "Napoléon" (peut-être en suivant son petit gang d'androïdes recruteurs qui sont chargés de kidnapper les "normaux" pour les reprogrammer).
Tôt ou tard, ils remonteront la filière jusqu'au grenier sordide où vit Ostain, le responsable du sang versé...

Quand les joueurs pénétreront dans la mansarde, ils trouveront un atelier d'électronique ultra-moderne.







Plusieurs androïdes en cours de reprogrammation sont couchés sur des tables d'opération sophistiquées. Ils sont coiffés de casques fluorescents reliés à une console par des fibres optiques. Ostain, vêtu en Napoléon, est en train d'opérer.
C'est un maniaque. Il n'appartient à aucune bande, mais rêve de faire le plus beau "coup" depuis la bombe A artisanale qui a transformé le Disneyland de Marne-la-Vallée en cratère radioactif, il y a dix ans.
Ostain se battra jusqu'à la mort. (33 PdV - Combat à Distance 9 - pistolaser. Combat au corps à corps 5 - main nues). Les personnages s'assurent un petit avantage s'ils réussissent un jet d'Adresse à 3D : Ostain ne les entendra pas entrer et ils auront un round de combat sans qu'il puisse agir.
Avant de mourir dans d'atroces souffrances, Ostain avouera ses terribles desseins: tuer tous les humains et régner sur un monde d'androïdes qu'il aurait pu manipuler!

Si malheureusement tous vos joueurs se sont fait tuer par le sinistre Ostain, 2089 sera l'année de la fin du genre humain! C'était la lutte finale...

SEQUENCE N°3 : CAGLIOSTRO

Les faits:
Les joueurs devront croire qu'ils ont été ramenés dans le véritable 1789 par la magie du comte de Cagliostro, qui a besoin de leurs conseils pour déterminer le tour qu'il donnera à l'histoire. La situation se compliquera ensuite....

Le déroulement:
Les lieux et l'ambiance:
Un soir, alors qu'ils rentrent chez eux, les alter ego sont environnés par un brouillard jaune. Ils perdent connaissance. Ils se réveillent tous ensemble dans un coin de Paris différent, qu'ils ne reconnaissent pas. Ils ont subi un traitement hypnotique destiné à "brouiller" leur perception. A vous de les convaincre qu'ils ne sont plus en 2089, mais bien en 1789. N'ayez pas peur des invraisemblances.
- Paris leur semble très différent. Les passants sont moins aimables. Impossible de retrouver leur chambre (ils peuvent retrouver la rue, la maison... mais elle a un étage de moins que dans leurs souvenirs, par exemple).

- La première fois qu'ils tenteront d'acheter quelque chose, le commerçant hurlera aux faux-monnayeurs (les pièces ont été traitées de façon à être reconnues et rejetées par les androïdes commerçants). Il devrait s'ensuivre une poursuite angoissante...

- S'ils sont trop bien habillés, faites-les attaquer par des voleurs. Les personnages réaliseront avec angoisse que leurs armes de carnaval sont sans effet. Leurs agresseurs se servent de vrais gourdins. Ce sont, en fait, des cascadeurs professionnels. Ils n'endommageront pas sérieusement les personnages: faites-leur perdre 2 ou 3 PdV réels, pas plus.

PNJ
- Henri Pereira: un grand homme maigre et grisonnant, avec l'air pincé. Il porte des lunettes sans monture qui jurent avec son costume de sans-culotte. Convaincu d'avoir changé d'époque. Tic: utilisation intensive de: *"Si nous considérons par ailleurs"*, *"Au niveau de"*.
- Pauline Campbell: une jolie petite brune sans cervelle.
A peur. Fragile, vulnérable. On doit avoir envie de la protéger.

La nuit du mage:
Un carosse noir s'arrête devant les personnages. Le conducteur (qui n'a rien d'effrayant) leur demande de monter. S'ils acceptent, il les conduit au cimetière des Innocents. Sinon, il reviendra quand ils seront dégoûtés de "1789".
Le cimetière (à l'emplacement du Forum des Halles) est une place immense, entourée d'arcades. Au centre, la fontaine des Innocents. Le guide descend dans la fosse commune. Il y a une galerie. Elle débouche sur un petit appartement coquettement meublé. Ils sont mis peu après en présence de Cagliostro, dans un laboratoire alchimique plein de cornues, de crânes et de momies...
- Cagliostro: PdV: 20. Corps à Corps 10 (épée) Combat à distance 10 (pistolet)

Il se présente brièvement, affirmant être le responsable de "la chute de la monarchie". Si les personnages sont curieux, il les régalera d'un bref résumé de ses exploits lors de l'affaire du collier (comment il l'a fait acheter à crédit par un sosie de la Reine et comment il a exploité le scandale qui s'est produit quand les bijoutiers sont venus réclamer leur dû). Conseil: relisez "Joseph Balsamo" de Dumas.

Il explique ensuite qu'il attend des personnages un exposé sur les événements des trois cents prochaines années pour décider de la tournure qu'il doit donner à l'histoire. A eux de s'en tirer comme ils peuvent, en mettant l'accent sur les aspects positifs de la Révolution. Il sera attentif à la moindre contradiction, et leur demandera des précisions. Pereira se chargera de gaffer s'ils ne le font pas. Après leur conférence, il dira qu'il veut réfléchir et les fera conduire à leurs appartements. Tic: mégalomane, misanthrope et sans scrupules.

- Knarrg, le majordome:
Monstre difforme. Il prendra à part les personnages pour leur expliquer que Cagliostro est mauvais. S'ils le laissent faire, ils vont mourir: il changera l'histoire et ils ne pourront plus naître. Si aucun des personnages n'y pense, mentionnez le paradoxe: ils ne sont pas nés, donc ils n'ont pas pu l'aider, donc il n'a rien modifié, donc ils sont nés et l'ont aidé. Du coup ils ne sont pas nés, et ainsi de suite. Il les pressera de venir avec lui. S'ils refusent, tout se passera comme il l'a annoncé: Cagliostro les convoquera le lendemain et leur exposera courtoisement ce qui va leur arriver, avant de les droguer et de les renvoyer "à leur époque".

Les profondeurs de la terre:
Si les joueurs suivent Knarrg, ils quittent les appartements par un passage secret qui s'ouvre dans le labo. Ils tournent un moment dans une succession de caveaux garni de crânes (jet d'Histoire à 3D: pourtant le charnier avait été vidé sur ordre de Louis XVI avant le début de la Révolution...). Il les présentera aux autres Lémures (une collection de cadavres décomposés/momifiés, d'hommes-vers, de squelettes moisis, d'hommes-rats, de chauves-souris mutantes). Il les supplie de les aider à se débarrasser de Cagliostro. A eux de trouver un plan ingénieux...

Conseils:
Cette séquence est un peu plus délicate que les autres à mettre en scène. Elle est assez "linéaire" au début pour devenir très "ouverte" ensuite. Au besoin, préparez un petit plan du repaire.
Laissez les joueurs dans l'indécision. Quel parti est le bon?
Cagliostro leur promet de les ramener "chez eux" (faites tout pour qu'ils aient un doute sur l'époque où ils se trouvent), alors que l'autre n'a rien de tel à leur proposer. Si on tue Cagliostro, son corps laisse échapper un brouillard jaune. Ils s'endorment et se réveillent chez eux.

SEQUENCE N°4 : L'ASSASSINAT DE MARAT



Selon la classe sociale des alter ego (nobles, gens du peuple ou bourgeois), le MJ les enjoindra à empêcher ou participer au complot.

Les faits:
Le 13 juillet 93, en début d'après-midi, Charlotte entre chez Marat en prétendant avoir "d'importantes révélations" à lui faire. Il la reçoit dans son bain. Elle le poignarde. Elle est arrêtée alors qu'elle tentait de s'enfuir et exécutée le lendemain. Les cendres de Marat sont transférées au Panthéon peu après.
Charlotte Corday est manipulée dans l'ombre par le chevalier d'Aubry, qui travaille en sous-main pour de puissants personnages du Comité de Salut Public.

Déroulement:
Lieux
- Chez Marat: à la fois sa résidence et les bureaux de *L'Ami du Peuple*, son journal. Une grande maison triste. Il n'y a guère d'activité, en dehors des trois pièces de l'aile gauche qui abritent la rédaction-direction-imprimerie.
- Le grenier d'en face: loué par d'Aubry, qui y a installé deux sbires pour qu'ils surveillent la maison. Ils s'acquittent de leur tâche avec conscience et une paire de jumelles Zeiss (Percevoir 3D pour recevoir le reflet dans l'œil). C'est une petite pièce sale, avec deux paillasses. Aubry y passe de temps en temps,
- L'auberge.

PNJ
- Mme Isidore Dupont: une forte femme avec une ombre de moustache et une vertu républicaine agressive. Logeuse-femme de ménage-cerbère de Marat. Défend sa porte avec beaucoup d'efficacité. Il faudrait faire des jets de Parler (3D) et avoir une réputation de républicains féroces pour réussir à passer.
- Marat: il recevra les joueurs dans sa baignoire (dont il ne sort plus guère). Il est d'une humeur effroyable et accueillera les avertissements par des insultes ponctuées de clapotis frénétiques.
- Paul et Jacques: deux brutes avec le minimun vital de cervelle. Ils ne sont pas prêts à risquer leur peau pour leur patron. Ils doivent juste le prévenir quand une fille (dont ils ont la description) se présentera à la porte. Ils savent qu'on peut trouver "le chef" à l'Auberge de la République.
- d'Aubry: il n'est pas difficile à voir. C'est un noble tombé dans la misère et réduit à travailler pour le Comité de Salut Public. Si on l'interroge, sa réaction dépendra de l'interlocuteur. S'il a affaire à des Républicains, il nie tout en bloc. Sinon, il tentera de les diriger vers une fausse piste. Tic: snob et hautain. Si les joueurs le surveillent un peu, ils pourront le voir se rendre au Club des Jacobins. Ils risquent d'avoir du mal à s'y introduire. S'ils y parviennent, ils pourront le voir s'entretenir avec un élégant personnage (jet d'Histoire 2D = Robespierre. Ils connaissent désormais l'identité de l'employeur, mais ça peut leur coûter très cher s'ils la dévoilent).
- M. de Charras: la fausse piste. Vieil aristocrate ruiné, il survit comme il peut en faisant le maître d'école. Il trempe en permanence dans une douzaine de complots foireux. N'est pas au courant de celui-là. Une brève perquisition chez lui donnera assez de preuves pour l'envoyer à la guillotine. Tic: multiplie les précautions ridicules, mais devient bavard quand il a bu.
- Dans le quartier.
- Charlotte Corday: brune, mince, jolie et un peu exaltée. A débarqué de Caen il y a quelques jours avec l'idée de "faire quelque chose". Il est possible de voir Charlotte qui tourne en rond dans le quartier en attendant d'avoir assez de courage pour agir. Elle loge dans un hôtel crasseux, pas très loin. Elle se présentera à la porte de Marat une première fois, 24 heures avant l'attentat, et sera refoulée par la concierge. Elle est tombée sur d'Aubry qui l'a endoctrinée. Il est possible de la détourner de son projet, mais ce sera difficile (Parler 4D - si le joueur Parle pour de vrai, réduisez à 3 ou même à 2D).

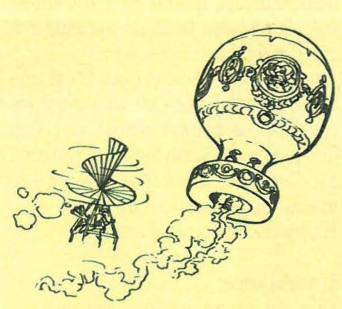
Conseils:
Fignolez l'introduction en fonction des alter ego. S'ils sont nobles ou aisés, les parents de Charlotte peuvent leur avoir demandé de l'aide. S'ils sont Républicains, les joueurs peuvent être tombés (au Club des Jacobins ou à la Convention) sur une note non signée, mais où l'assassinat est clairement évoqué. A moins qu'ils n'habitent dans le quartier et se demandent qui est cette fille qu'on voit régulièrement passer (s'ils tentent de lui parler, les deux nervis les attaqueront. Ils ont 8 en Corps à corps et se servent de couteaux (factices).
Ne vous dépêchez pas de faire apparaître Charlotte. Si les alter ego passent un moment à la chercher, parfait.
Si vous sauvez Marat, n'oubliez pas de le faire disparaître peu après, dans un procès truqué ou "victime de sa maladie de peau".

Suggestion:
Et si Marat était en fait un faux-monnayeur de 2089? Les joueurs en fouillant sa maison découvriraient sous certaines conditions (que nous vous laissons le plaisir d'inventer) une imprimerie clandestine, fabriquant des faux Ecus (unité monnaitaire européenne de 2089). Malheureusement, les personnages pourraient être surpris. A vous d'inventer la suite...

SEQUENCE N°5 : LOUIS XVII

Les alter ego sans-culottes vivront dans un village, dans les bois entourant Paris, et tenteront d'empêcher l'évasion. Même tâche pour les bourgeois du quartier autour du Temple. Les nobles aideront bien sûr à l'enlèvement.

Les faits:
Le fils de Louis XVI, devenu dauphin après l'exécution de son père, est détenu à la tour du Temple.



1) Un groupe de conspirateurs a eu l'idée de le faire sortir de la forteresse... en montgolfière. L'engin se posera dans la cour à un moment où le petit Dauphin fait sa promenade quotidienne.
2) Un autre groupe de conspirateurs plus classiques va tenter le coup en se déguisant en gardes nationaux. Leur tentative est vouée à l'échec.
Les deux groupes ne se connaissent pas, mais ont l'intention d'agir à peu près en même temps.

1) Les aérostiers:
- Donatien-François-Henri de la Brière: un vieil excentrique qui habite un grenier voisin de celui des joueurs et passe son temps à grommeler à propos de "charge utile", de "portance" et autres abstractions. Souvent à l'extérieur, dans les bois. Créateur des deux machines volantes, il tuerait pour en préserver le secret. Tic: distrait, peut laisser échapper par inadvertance quelques informations.
- Mory: le chef. Réside dans le bois. Une brute épaisse, avec suffisamment de bagout pour faire croire aux autres qu'ils vont restaurer la monarchie. En fait, il pense garder le Dauphin pour lui et le revendre au plus offrant. Tic: chique. 19 PdV.
- Louis, Louis, Alphonse et Xavier: futurs pilotes de la nacelle, ils sont sous le charme de Mory. L'un des deux Louis a quand même des soupçons. Si Mory venait à le savoir, il le tuerait.
Les lieux
Le bois qui entoure Paris sert à recycler l'air. Il a la réputation d'être infesté de brigands. Dans une des clairières, un petit hangar. Devant, se dresse la montgolfière: un énorme ballon bleu en forme de poire, avec une galerie pour les passagers. Les brûleurs sont modernes (jets d'Intelligence pour manœuvrer l'appareil, difficulté à ajuster selon les conditions). Dans le hangar, les quartiers d'habitation du chef et un étrange objet en forme de vis sans fin qui fait penser aux croquis d'hélicoptères de Léonard de Vinci. Il fonctionne à merveille (même procédure que le ballon pour le diriger), mais est beaucoup moins stable (jet de Qualités Physiques à 3D pour éviter le mal de l'air). L'idéal serait que les joueurs l'utilisent pour poursuivre le ballon.
Le plan:
Le coup de main sur la tour réussira. Les personnages sont censés se diriger vers Vincennes où Mory les rejoindra. Il sera en fait accompagné d'une douzaine de brigands qui abattront les aérostiers et l'inventeur avant de filer (toujours en ballon) vers la campagne.

2) Le gang des postiches:
- Le Tellier, Féron, Léger, Petit, Bonnot: Corps à Corps 8, Distance 7 (fusils et pistolets);17 PdV. Portent des uniformes et pensent pouvoir s'introduire dans le Temple avec de faux ordres, puis sortir le Dauphin à la faveur de la nuit, dissimulé dans une caisse "ou quelque chose comme ça". Ils n'iront pas au-delà du premier poste de garde. Tic: gentils, mais fanatiques et peu doués
Le lieu:
L'Auberge du Joyeux Sans-Culotte, près du Temple. La patronne, curieuse, a des soupçons.

• Le Temple
Un donjon de pierre noire avec quatre poivrières, entouré par un rempart épais de près d'un mètre. Le tout ceinturé d'un fossé plein d'eau stagnante, où vivent des crapauds qui font un bruit de tous les diables dès qu'on les dérange. L'intérieur est sinistre. Des pièces

voûtées et basses de plafond, avec peu d'air et beaucoup de poussière. Il fait froid.
Sur les remparts, 20 gardes avec 14 PdV, 8 en fusil et 9 en baïonnette (même dégât qu'une épée). Le commandant Gauthier qui les dirige est un vieux dur-à-cuire qui ne se console pas de ne pas se battre en Belgique. Si on pouvait lui faire miroiter une promotion, il pourrait peut-être fermer les yeux (Parler 3D)...

Le rez-de-chaussée du donjon abrite un poste de garde (10 hommes). Le 1er étage sert à loger le jeune Dauphin (un gamin de 10 ans chroniquement terrorisé), et ses "précepteurs", le cordonnier Simon et sa femme (inspirez-vous du couple Thénardier si vous avez à les jouer). A l'étage supérieur, la prison des princesses. Encore au- dessus, trois étages vides qui pourraient servir de cachettes.

• Conseils
L'action sera centrée sur les aérostiers. Faites découvrir aux alter ego le complot par hasard (une conversation entre leur voisin et Mory, par exemple). Puis laissez-les remonter la filière, en utilisant le second groupe comme diversion s'ils vont trop vite. Selon leurs actions, adaptez l'histoire. Ils peuvent parfaitement vouloir aider l'évasion (auquel cas, démontrez-leur que Mory n'est pas si bon que cela). Ou au contraire "arrêter cette bande de canailles". Dans ce cas, brusquez les choses. L'évasion réussit. Les personnages prennent connaissance du lieu de rendez-vous grâce aux papiers trouvés dans la cabane. Le seul moyen d'y arriver à temps semble être d'utiliser le petit hélicoptère.
Si vous vous en sortez bien, cela devrait se terminer par une poursuite entre les deux engins volants. Il y aura une distance d'1D entre eux. A chaque round, les pilotes lancent 3D et doivent faire moins que leur valeur en Intelligence (les bandits ont 7). Si les deux jets réussissent ou échouent, rien ne change. Sinon la distance augmente (si les brigands réussissent) ou diminue d'1. Si au bout de 10 jets les joueurs n'ont pas rattrapé la mongolfière, elle arrive aux limites du Paris reconstitué (audelà 1789 redevient 2089). Un panneau s'allume: **On est à l'abri. Vous avez perdu.**

Suggestion
Et pourquoi ne pas corser l'affaire en faisant réellement enlever Louis XVII (qui en fait est le fils d'un riche industriel) par un gang de malfaiteurs... Ils ne rendraient le jeune garçon qu'après obtention d'une rançon. Les joueurs pourraient-ils délivrer eux-mêmes le jeune otage?

SEQUENCE N°6 : LA CONCIERGERIE

Sous la Terreur, les personnages ont été arrêtés pour une raison de votre choix (en fonction de leurs alter ego, cela peut aller de la haute trahison au contrôle d'identité qui s'éternise).

Les faits:
- L'un des détenus pense avoir trouvé un moyen de s'évader, grâce à Gros-Pierre, un des gardiens.
- Il y a un "mouton" dans le groupe, qui s'attache à recueillir les confidences des nouveaux et à faire échouer leurs tentatives de fuite.
- Parmi les prisonniers se trouve la comtesse de Millange. L'un des Accusateurs publics nourrit d'infâmes desseins à son endroit. Si elle ne lui cède pas, il la fait guillotiner.

Le déroulement:
Les lieux:
La Conciergerie "reconstituée" est une forteresse moyenâgeuse, avec quatre tours rondes (dont une aménagée en salle de torture). Le rez-de-chaussée abrite le Tribunal Révolutionnaire. Une file de charrettes stationne à l'entrée. Les condamnés sont directement amenés place de la Révolution (aujourd'hui, place de la Concorde) où on les guillotine. Il y a aussi une petite pièce où les prévenus attendent leur tour. Il est très démoralisant, quand on y est enfermé, d'entendre la foule applaudir à chaque condamnation à mort.
Le sous-sol sert de prison. C'est une seule grande pièce où s'ouvrent les cachots. Le tunnel creusé par l'un des prisonniers est bien visible: c'est en fait une grande porte rouge marquée "Sortie de Secours. N'utilisez qu'en cas d'incendie".

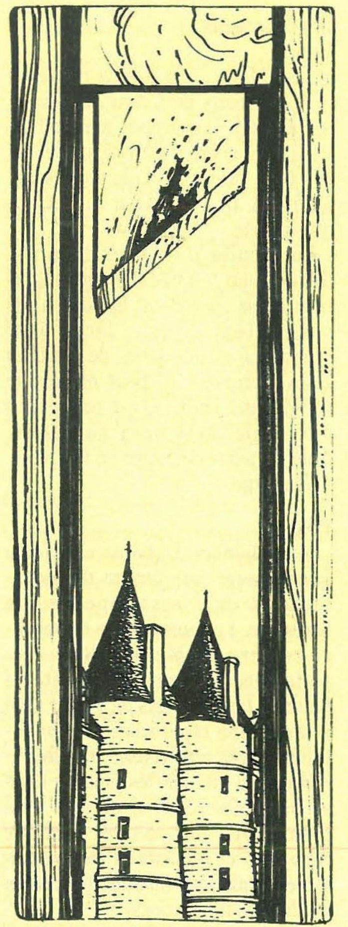
L'ambiance:
Elle est étrange. Tous les participants du Grandeur Nature réunis ici ont peur... de rester en prison. En effet, s'ils ne sortent pas vite, ils risquent de rater des épisodes amusants. Cela explique les cris de joie de certains d'entre eux quand on leur annonce qu'ils vont comparaître. Certains se souviennent alors qu'ils jouent leur tête et s'abandonnent à un désespoir trop spectaculaire pour être honnête.
Les cachots étant ouverts, il y a pas mal d'allées et venues. Des amitiés et des idylles s'ébauchent. Il suffit de se prétendre enceinte pour que l'exécution soit suspendue pendant neuf mois. Dans la réalité, ce système a sauvé pas mal de têtes.

Les PNJ:
- Gros-Pierre: un geôlier obèse à l'haleine putride et aux dents gatées. Plutôt lent d'esprit et facile à corrompre. Si les personnages ont au moins 100 louis sur eux (Adresse 4D pour qu'ils échappent à la fouille), il leur montrera la "sortie secrète" et leur expliquera que c'est un tunnel creusé par le marquis de Malville, lequel a été pris alors qu'il allait s'enfuir. Il pense que quelqu'un l'a dénoncé. Possède, comme ses camarades, un trésor d'anecdotes sur ce qui se passe en haut. Avec un humour macabre, les place aux bons moments. Tic: appelle tout le monde "ma jolie" ou "mon gars".
- Henri Val: un prisonnier pauvre. Chauve et maigrelet, avec une face de rat. N'arrête pas de pleurnicher que c'est injuste, qu'il est innocent... Prendra les personnages à témoin de ses malheurs. Peut être de bon conseil si on arrive à le calmer un peu. Tic: répète souvent: *"Vivement Napoléon, tiens !"*

- Paul de Paymal: élégant et sympathique. Aime bien bavarder avec les nouveaux et discuter avec eux des possibilités de sortir d'ici. Il fait son métier de traître... Il sera possible, une nuit, de le voir en grande conversation avec un geôlier. Il est en train de lui parler des personnages (Percevoir 3D).
- Le père du Guast: un prêtre qui exhorte tout le monde au repentir sous peine des flammes de l'Enfer. Tout le monde poussera un "ouf" de soulagement quand il partira vers le martyre... Tic: parle très fort, avec abondance de citations bibliques.
- La comtesse de Millange: une rousse ravissante. Passe une partie de son temps à pleurer dans sa cellule. Si les joueurs s'y prennent avec tact, elle expliquera l'odieux chantage dont elle est l'objet. Tic: peur maladive des rats. Les cachots sont en effet infestés de rongeurs.
- L'Accusateur public Dupont-Durand: un maigre avec une tête décharnée coiffée d'un chapeau noir à plumes tricolores. Il viendra, un matin, faire à la comtesse des avances pressantes assorties de menaces. Si on lève la main sur lui, on passe à peu près directement à la guillotine. Mais s'il a été suffisament abîmé (au moins 4 Pdv), il laissera la comtesse tranquille. Il est également possible de le menacer de révèler sa conduite aux autorités supérieures (parler 4D). Si on réussit, il sera calmé. Tic: parle du nez, ricane.

Conseils:
Faites l'impossible pour stresser vos joueurs. Ils doivent en arriver à avoir peur de la guillotine. Laissez-les un moment se débattre avec la soupe infecte, les rats voleurs et les PNJ curieux (rajoutez-en d'autres). Puis mettez-les en présence d'un ou plusieurs des faits, laissez-leur un moment pour s'en dépêtrer, puis envoyez-les devant le Tribunal révolutionnaire. Après une parodie de procès ("Qui sont vos amis ?" "Vous n'en avez pas ? C'est suspect: couic !" "Vous en avez. Ce sont des conspirateurs, qu'on les arrête"), envoyez-les à la guillotine (dissimulés dans la foule, ils auront la satisfaction de voir décapiter un mannequin à leur image...). Il ne leur reste plus qu'à changer d'alter ego.

Suggestion
Robert Verdan, un maniaque homicide de psychopathe ennemi public n°1, s'est introduit dans le GN pour échapper à la police. Il abat l'un des participants pour lui voler son costume et commence à s'amuser à sa façon. Vos joueurs pourront être menacés par l'infâme Verdan. Ils pourront aidé l'inspecteur Krug à appréhender discrètement Verdan. Krug est un jeune nerveux et inexpérimenté...l'aide de vos joueurs lui sera quasiment indispensable!



dessins Claude Lacroix

Ne pas
Affranchir

T

CORRESPONDANCE-RÉPONSE

**VALIDITÉ
PERMANENTE**

A utiliser seulement en
France Métropolitaine
et dans les départements
d'Outre-Mer
pour les envois
ne dépassant pas 20 g

EXCELSIOR PUBLICATIONS
AUTORISATION 54475
75385 PARIS CEDEX 08

V



Pour ceux qui vont refaire le monde.
SCIENCE & VIE JUNIOR
MARS 1989 N° 2
Il y a 65 millions d'années : un ouragan de feu
Les secrets de la neige
Un avion chez les fusées
Dossier: le mouvement perpétuel
N° 2 EN VENTE PARTOUT

TROISIEME CHANCE

Si vous avez participé aux sélections du troisième championnat de France des jeux mathématiques et logiques par l'intermédiaire de *Jeux & Stratégie* *, vous savez peut-être que vous aviez d'autres chances de vous qualifier. Les questions diffusées par notre confrère *Science & Vie*, bien sûr, mais aussi le questionnaire de la "troisième chance". Ce dernier figure sur des bulletins largement distribués en librairies, et chez les concessionnaires IBM ou Hewlett Packard. Et cette troisième chance a ceci de remarquable que, si vous y répondez sur minitel 36-15 TANGENTE), vous pouvez reculer d'une semaine au moins la date limite de participation aux éliminatoires. Pour ceux qui lisent ces lignes avant le 7 mars, il n'est donc peut-être pas trop tard pour tenter cette troisième chance.

Vous trouverez donc dans cette page les énoncés de ce questionnaire, ainsi qu'une sélection des problèmes posés aux collégiens et lycéens qui participaient collectivement.

Les réponses à ces problèmes ainsi qu'à ceux du numéro 55 figureront dans le prochain numéro. A propos du questionnaire individuel, les organisateurs nous ont priés de publier la remarque suivante sur la précision des problèmes posés: s'il s'avérait qu'un énoncé pouvait donner lieu à plusieurs interprétations, il en serait tenu compte dans la correction. Pas de panique donc si vous hésitez entre deux interprétations (raisonnables) d'un énoncé.

QUESTIONNAIRE "TROISIEME CHANCE"

1. LE DEBUT DE CARRE

(coefficient 1)

Quel est le plus petit nombre entier naturel dont le carré admet pour quatre premiers chiffres, en système décimal, 1 9 8 9 dans cet ordre?

2. LA FRACTION DU BICENTENAIRE



(coefficient 2)

Sur l'écran d'une calculette, qui ne permet de donner que 8 chiffres, on observe le nombre obtenu comme quotient de deux entiers naturels A et B: 1,7891989. Ce résultat est naturellement la valeur approchée à 10^{-7} du quotient. Quelle est la plus petite valeur possible du dénominateur?

3. LES CARREAUX

(coefficient 3)

Je possède 10 000 petits carreaux identiques. En en prenant un certain nombre N, j'ai formé sur le sol une surface carrée. J'en ai ensuite rajouté 1989 pour former, avec les premiers, une surface carrée plus grande. De combien de carreaux me suis-je servi pour former mon premier carré?

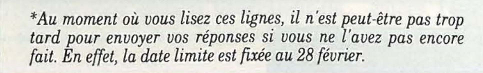


4. LES NOMBRES BEGUES



(coefficient 5)

On remarque que $19^2 + 89^2 = 8282$. Combien y a-t-il de nombres bègues (à 4 chiffres de la forme abab) égaux à la somme de deux carrés, en dehors de 8282? En donner deux.



Au moment où vous lisez ces lignes, il n'est peut-être pas trop tard pour envoyer vos réponses si vous ne l'avez pas encore fait. En effet, la date limite est fixée au 28 février.

SELECTION DE JEUX-PROBLEMES SCOLAIRES

5. LE ROI EST MON COUSIN

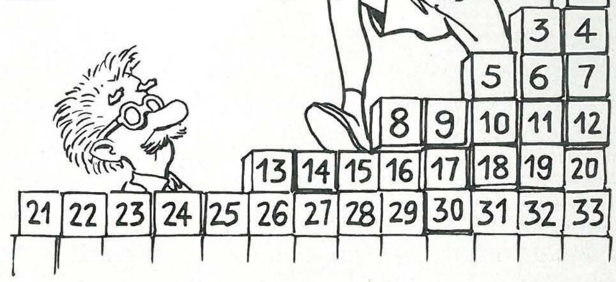


(coefficient 4)

Dans la famille (nombreuse) du roi SIH AMBRIH, l'aîné, SIH ENFR'ENS, appelé à régner, est jumeau. D'ailleurs, tous les enfants sont des jumeaux sauf 41, tous les enfants sont des triplés sauf 41, tous les enfants sont des quadruplés sauf 41. Combien le roi a-t-il d'enfants?

6. LE BARRAGE DE CUBES

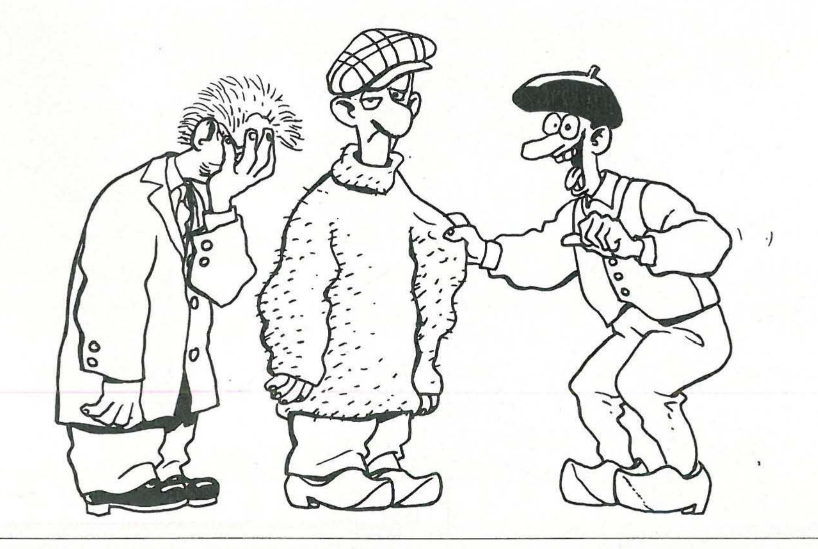
(coefficient 5)
Le jeune Léonard a construit un barrage de cubes pour le Bicentenaire de la Révolution. Sur chaque cube est inscrit un nombre entier naturel, et les nombres se suivent comme sur le dessin (nous montrons ici le sommet de sa construction). Il les a disposés, comme vous pouvez le constater, de telle sorte que sur chaque rangée, il y ait autant de cubes que sur les deux rangées du dessus. La dernière rangée contient 1989.
Quel est le nombre inscrit sur le cube le plus haut placé à la verticale de 1989?



7. LE CHAMP D'AILLE

(coefficient 6)

Un paysan, Pierre Aille, possède un champ rectangulaire dont la longueur, nombre entier de mètres, dépasse la largeur d'exactement 100 m. Son cousin, Loïc Heur, possède lui, un champ de forme trapézoïdale, dont la grande base et la hauteur sont égales et mesurent trois fois la largeur du champ d'Aille. La petite base du trapèze, elle, est un nombre entier de mètres strictement plus grand que 13. Or le champ de Pierre Aille et le champ de Loïc Heur ont exactement la même aire. Quelle est cette aire, sachant que c'est un nombre impair de m^2?



8. A QUI LE TOUR?

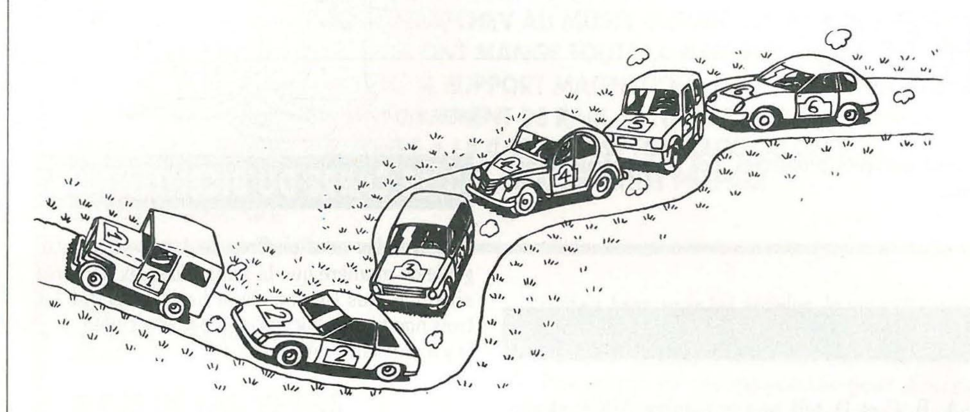
(coefficient 5)

Quelque temps avant la Seconde Guerre mondiale, un architecte du nom de Smith débarque en Australie et construit la première tour de la ville de Thiscityhasaveryshortname. L'année suivante, il construit une seconde tour ayant un étage de plus que la première. Chaque année voit ainsi la construction d'une nouvelle tour possédant un étage supplémentaire. Monsieur Smith constate que fin 1989, l'ensemble de ses tours possédera au total 1989 étages. Quel est le nombre d'étages de la plus grande des tours?

solutions dans le prochain numéro


PORTRAIT D'ARNAUD K.
ÉTUDIANT EN LETTRES
ET TYRAN A SES HEURES.
Voici enfin un nouveau jeu de conquête! Tapez 3615 FIEF, inventez-vous un personnage et c'est toute une armée de seigneurs et de bandits de grand chemin qui vous tombent
36-15 FIEF
sur la cuirasse. Seul contre tous, défendez, attaquez, étendez votre royaume. Par la grâce du 3615 FIEF, libérez le chevalier sans peur et sans reproche qui sommeille en vous.
GAGNEZ A ÊTRE MÉCHANT
Photo CHAPOULLIE

EN VOITURE



LA BELLE OCCASE

Quand Jacques a acheté sa voiture d'occasion, le compteur kilométrique marquait 23 371. Quelque temps plus tard, le conducteur s'aperçoit que l'appareil avait un petit défaut. A chaque fois qu'un 5 apparaissait, il faisait avancer d'un chiffre le numéro immédiatement à sa gauche. A ce moment, le compteur marquait 36 626 km.

Combien de kilomètres avait alors réellement parcouru Jacques avec sa voiture?

LE RALLYE

Six étudiants ont organisé un petit rallye amical: Albert, Bruno, Charles, Denis, Eric et Franck. Trois d'entre eux sont des scientifiques: l'un étudie les maths, un autre la chimie, le troisième la physique. Les trois autres étudient les langues: l'un le russe, un autre l'anglais, le troisième l'italien.

Les voici qui prennent le départ du rallye. On remarque que:

- Eric est devant tous les étudiants en langues qui, pour une fois, ne se suivent pas exactement.
- Bruno est juste derrière l'étudiant en russe et juste avant le chimiste qui, contrairement à son habitude, n'est pas le dernier.
- Aucune voiture n'a pu se glisser entre celle d'Albert et celle de l'étudiant en anglais.
- L'étudiant en italien est parti avant Franck qui est lui-même parti avant l'étudiant en maths.
- L'étudiant en anglais est parti après Charles, mais tout de même avant Denis.

Trouvez, pour chaque voiture, le nom du conducteur et les études qu'il poursuit.

L'HOMME PRESSE

Paul est si impatient de rejoindre Virginie qu'il se crut sur une voie express! Sur la nationale qui le conduisait à sa bien-aimée, il maintint une moyenne de 110 km/h alors qu'il aurait dû se maintenir à 90 km/h. Hélas, les gendarmes l'attendaient à l'arrivée! Il écope d'une contravention de 800 francs.

Chaque minute gagnée lui avait ainsi coûté 20 francs!

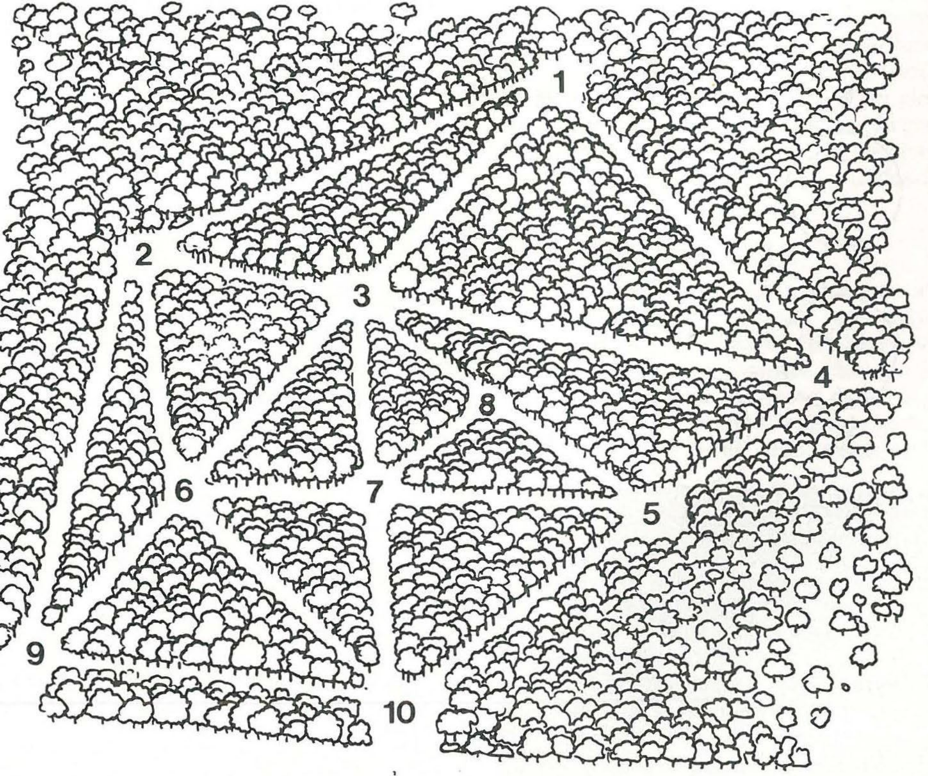
Quelle distance avait-il parcourue?

DANS LA FORET

Quatre automobilistes se sont arrêtés chacun à un carrefour dans la forêt. Evidemment, au milieu de ces bois si touffus, on ne peut rien voir en dehors des chemins, et une voiture suffit à boucher la vue. Pour l'instant, chaque conducteur peut apercevoir les trois autres voitures. Mais tous vont se déplacer les uns après les autres. Dans l'ordre:

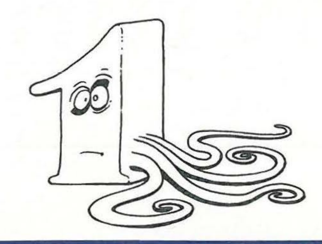
- La Citroën se rend à un carrefour voisin. Son conducteur ne voit plus la Renault, mais voit toujours les deux autres.
- La Volkswagen se rend à un carrefour voisin. Son conducteur ne voit plus que la Citroën.
- La Renault se déplace en ligne droite jusqu'à un carrefour où son conducteur voit les trois autres voitures.
- Enfin, la Fiat se rend à un carrefour voisin où son conducteur peut également voir les trois autres voitures.

Et maintenant, où se trouvent les voitures?



Solutions page 101

QUESTIONS DE CHIFFRES



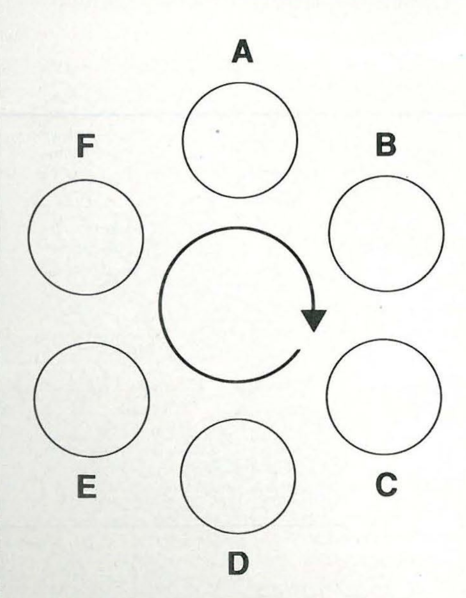
Vous aimez les chiffres. Votre courrier l'atteste. Voici quelques problèmes. Les trois premiers sont assez simples. Le dernier, moins. Mais il est si beau...

1. SYMETRIE DIVISIBLE

Trouvez quatre chiffres différents, zéro exclus, A, B, C et D, tels que le nombre ABCD et son symétrique DCBA soient tous deux divisibles par 13.

A	B	C	D		D	C	B	A

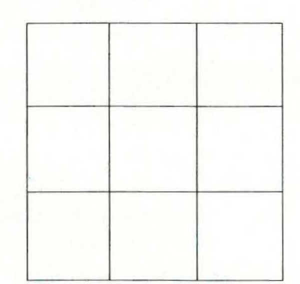
2. LA RONDE DES MULTIPLES



Quels sont les six chiffres différents, zéro exclus, qu'il faut inscrire dans les cercles de sorte que les six nombres de trois chiffres pouvant être lus dans le sens des aiguilles d'une montre (ABC, BCD, CDE, DEF, EFA et FAB) soient tous multiples de 13?

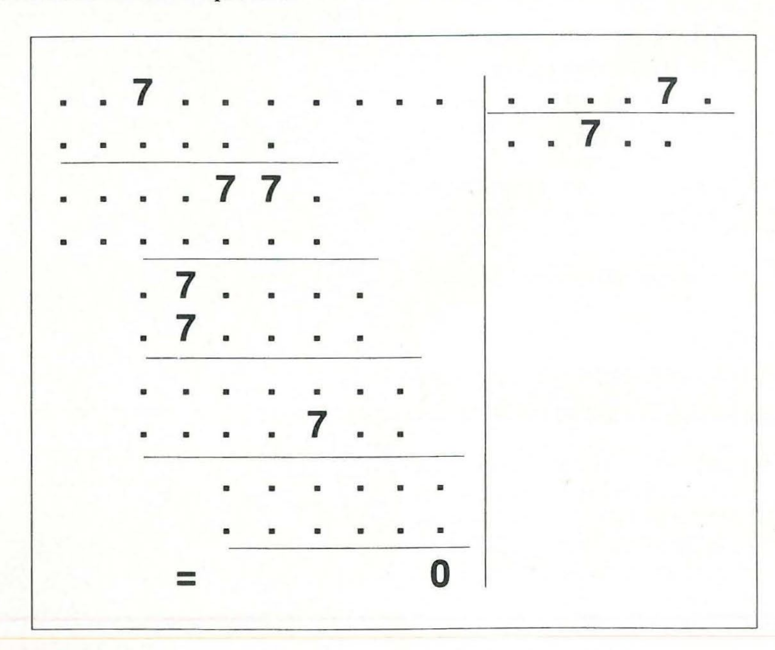
3. LE CARRE DU BICENTENAIRE

Inscrivez les neuf chiffres de 1 à 9 dans cette grille de manière que la somme des six nombres ainsi obtenus (les nombres horizontaux et les trois nombres verticaux) soit égale à 1989.
Il y a plusieurs solutions.



4. LA DIVISION DE BERWICK

Un lecteur nous a demandé de lui rappeler cet extraordinaire casse-tête.
Cette division est exacte et son reste est nul. A vous de remplacer chaque point par le chiffre qui convient. Il n'est pas exclu qu'on trouve d'autres 7 que ceux qui sont déjà visibles.
Aucun nombre ne commence par zéro.



Solutions page 101

1989: TOUS LES CHEMINS MENENT AUX ROM

EMOI, EMOI: SUR MA TABLE CE MATIN, UN DESSIN ANIME SUR DISQUETTE. CA S'APPELLE LE REPAIRE DU DRAGON. A COTE, GOLDORAK EST AUSSI BEAU ET ANIME QUE LA STATUE DE GORBATCHEV AU MUSEE GREVIN. HELAS, C'EST A PEINE JOUABLE: LES JOLIS DRAGONS ONT MANGE TOUTE LA MEMOIRE. NE RESTE QU'UNE BELLE COQUILLE VIDE. LE SUPPORT MAGNETIQUE MONTRE LA SES LIMITES: FAUTE D'AVOIR SUFFISAMMENT DE RAM, LE NAVIRE MICRO N'AVANCE PLUS. ON Y MANGE TOUJOURS A LA CARTE: C'EST FROMAGE OU DESSERT, GRAPHISME OU SCENARIO. PATIENCE: CD ROM NOUS PREPARE LE MENU COMPLET.



Knight Force

EN BREF

■ CES DE LAS VEGAS

Le grand salon international de la micro du début janvier a donné des inquiétudes aux constructeurs de micro-ordinateurs: la console 16 bits va-t-elle détrôner le couple infernal *Atari-Amiga* dans le cœur des arcadémistes européens? La Grande Guerre du sprite-le-plus-gros fait rage à nouveau.

■ THOMSON

C'est officiel, Thomson abandonne la micro... Une décision certes inévitable. Après la chute de FIL, encore un grand de la micro qui jette l'éponge. Et des milliers de TO et MO orphelins.

■ MICROPROSE

Prévu pour mars, *Airborne Ranger* (*J&S* n° 55) sur *Atari ST* et *Amiga*. *Times of Lore* est déjà adapté sur *Amstrad CPC*, *Apple II*, *Amiga* et *PC*.

■ READYSOFT

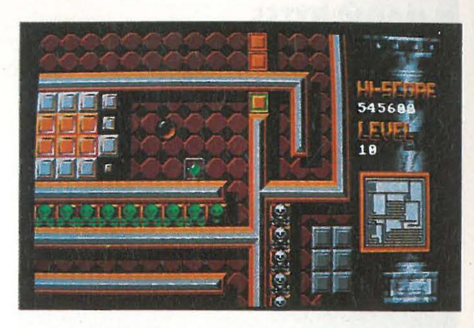
Dragon's Lair, le seul, l'unique, le jeu que vous rêviez de posséder un jour sur votre micro tant il était beau sous les arcades, le jeu qui vous a coûté plus cher que toutes vos parties de *PacMan* réunies a enfin traversé l'Atlantique. Pas moins de six disquettes pour *Amiga* (évidemment). Attention! Procurez-vous illico une extension mémoire de 500 Ko, sans quoi Dirk Le Crétin (vous comprendrez pourquoi on l'a surnommé comme ça quand vous y jouerez) n'apparaîtra jamais. Dommage! Car vraiment, c'est splendide: entre *Merlin l'Enchanteur* (de Walt Disney) et *Le Seigneur des Anneaux* (de Ralph Bakshi). Deux restrictions: c'est très difficile et ça ressemble plus à un casse-tête luxueux qu'à un jeu d'aventure... Test le mois prochain (diffusion Ubi Soft).

SSI

Pool of Radiance, testé le mois dernier (Bug Damné est encore dessus, c'est dire si c'est bien) est disponible sur *PC* (diffusion Ubi Soft).

■ TITUS

Un chevalier doit refermer les portes du Temps laissées ouvertes par les sorciers: la *Knight Force* arrêtera-t-elle le courant d'air?
Sprites gigantesques et décors soignés, catalogue des monstres inédit où cohabitent des dinosaures et des punks: disponible début mai sur tous les standards, selon l'excellente habitude du Renard. Et encore une bonne nouvelle: *Titan* tourne sur *Amiga* et *Atari ST*. Encore plus rapide et encore plus beau, une digne adaptation de l'incroyable version *CPC*.



Titan (Amiga)

■ LANKHOR

Maupiti Island: une nouvelle aventure du héros de *Mortevielle*. Le graphisme est à ce point remarquable qu'on sent presque une douce brise marine secouer les feuilles de cocotiers... (sortie en mars sur *Atari ST* et *Amiga*.). Bien plus terre à terre, *Raiders* est un jeu boursier au graphisme attrayant. Nouveauté: on peut soi-même fixer le but à atteindre pour gagner (diffusion 16/32).

■ TOMAHAWK

Après une période d'ambiguïté relative, tous les jeux Coktel Vision passent sous label Tomahawk. Et pour capturer définitivement l'attention des pauvres visages pâlis par le bronzage "écran total" (moyenne définition), l'éditeur boulonnais déterre la hache de guerre: fin février, sortie de *Terrific Land* (arcade) et de

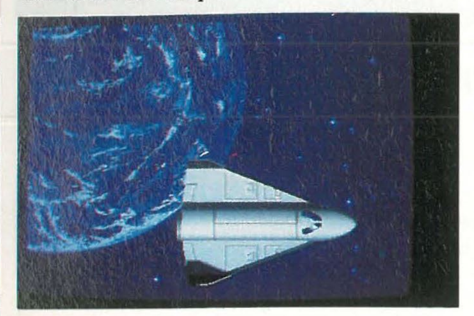


Dragon's Lair



La Légende de Djel

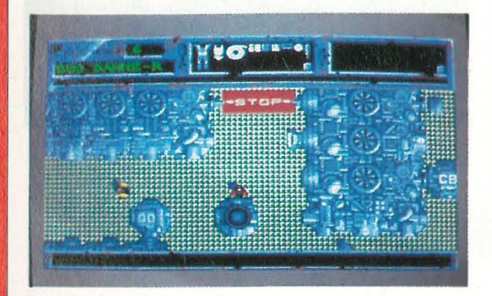
Dakar 89 (simulation de course au volant d'un 4×4). Fin mars, vous découvrirez la *Légende de Djel*, aventure médiévale-fantastique où les sorciers gâchent la vie heureuse d'un jeune homme. En avril, enfin, mise en orbite d'*European Space Shuttle Hermes*, à peine en avance sur son temps.



Hermes

■ MAGIC BYTES

Paranoïa Complex, adaptation micro du jeu de rôle édité en France par jeux Descartes, est en cours de développement sur *Amiga* (distribution SFMI).



Paranoïa Complex

■ APHAIA

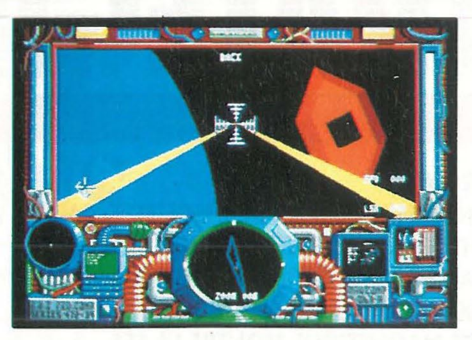
Petit journal consacré aux jeux de rôle, *APHAIA* est devenu en septembre l'un des premiers magazines sur support magnétique (*Amstrad CPC* et *Atari ST*). "L'Action Rôle Magazine", comme il aime à se définir, coûte 39,90 F, et il est bimestriel. Parallèlement à ces activités de presse, *APHAIA*, révolté par l'abus de l'appellation incontrôlée "jeu de rôle", développe *Les Aventuriers*, un "vrai de vrai" JdR informatique qui aura pour théâtre les années 50. Contact: APHAIA A.R.M, 87A, rue de la République, 30000 Nîmes (Tél.: 66.77.39.06).

■ LEISURE GENIUS

Spécialiste des jeux de société, Leisure Genius adapte *Risk* et *Scrupules* en français (pour février et mars, distribution SFMI).

■ US GOLD

En attendant (rêveusement) la sortie de *FOFT*, plein de petits softs arcadémiques à se mettre sous le joystick: *The Deep* (un navire de surface se bat contre les horreurs sous-marines), *Tiger Road* (un justicier chinois combat la tyrannie: monstres et tableaux somptueux à volonté, édité par Capcom), *Barbarian II* (la suite de vous savez quoi, encore plus...barbare, édité par



FOFT

Palace Software). Enfin, adapté en français par US Gold sous licence de Lucasfilm Games (oui, oui, c'est bien celui de *Willow*), nous attendons impatiemment la sortie de *Zac McKraken and The Alien Mindbenders*. Le Zac en question est journaliste, et ses reportages pour le *National Inquisitor* sont toujours passionnants: il est, entre autres, le premier à avoir obtenu la recette du minestrone martien. Alors qu'il s'ennuie ferme, des affreux extraterrestres fomentent un complot ignoble: rendre la Terre encore plus stu-



Tiger Road

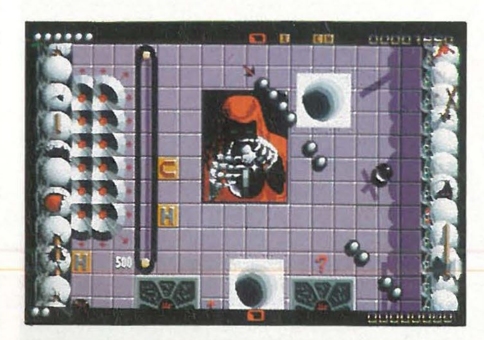
pide qu'elle ne l'est ! Alors que le commun des mortels, qui sait que c'est impossible, se rendort sur ses deux oreilles, Zac MacMachin essaie de sauver la planète (sur *Amiga*, *Atari ST* et *PC*).

■ HEWSON

A paraître: *Custodian*, un arcade-massacre plus violent que *Cybernoid*! Est-ce possible? (Diffusion SFMI).

■ PSYGNOSIS

En finition: *Aquaventura*, pilotage d'un vaisseau d'un côté et de l'autre de la surface de l'eau, avec une immense quantité de choses étranges à massacrer. D'une rapidité à couper le souffle. Egalement en chantier, la suite du désormais classique *Barbarian*. Sous le label



Ballistix

Psyclapse, *Ballistix*, entre football, flipper et casse-briques (diffusion 16/32).

■ UBI SOFT

"Sœur Anne vois-tu venir *Iron Lord*?" "Non". "Et *B.A.T.*?" "Non plus. Je ne vois que *Exit*, une aventure adaptée pour *CPC*, et *Cybermind*, un jeu d'arcade pour *Atari ST*." Et la princesse reprit sa longue attente, en contemplant d'un œil rêveur le portrait du Seigneur de Fer.



Iron Lord

■ INFOMEDIA

Explora II est le premier programme informatique à synthétiser l'accent gascon (chez vos revendeurs, dans *J&S* le mois prochain).



Explora II

■ ERE INFORMATIQUE

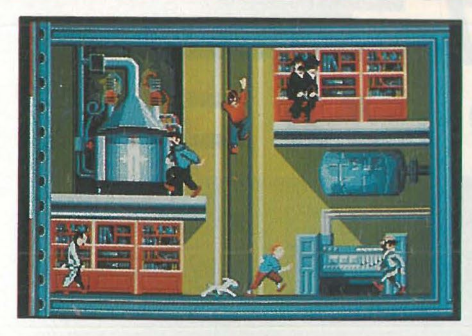
Teenage Queen, la plus jolie micro pin-up enlève le bas sur *PC*.

■ BULLSEYE SOFTWARE

P-51 est un des meilleurs simulateurs de vol sur *MacIntosh*. Le jeu propose le pilotage (à la souris) du célèbre chasseur américain de la Seconde Guerre mondiale. On y retrouve les options habituelles sur un simulateur (voir *F-19*): combat aérien (contre Messerschmitt Me-109), entraînement, angles de vue différents (à 90° vers le haut!). Mais l'intérêt suprême est d'y jouer à deux en connectant deux *Mac*. Là, on atteint le septième ciel (à condition de mettre les gaz)! Test complet le mois prochain.

■ INFOGRAMES

Le compte à rebours de la fusée *Tintin* s'est arrêté à quelques heures du départ pour la Lune. L'engin subirait une refonte totale de son scénario et ne pourra décoller qu'au mois


Tintin

d'avril. Il s'agit d'éviter à *Tintin* le sort de *Challenger!*

■ LORICIELS

Skweek! Nous avons reçu par la poste une curieuse boîte percée, remplie de paille et d'où s'échappait un couinement bizarre... Après ouverture du paquet, une bestiole orange a sauté sur la moquette avant de courir se cacher sous un meuble, d'où il a été impossible de la déloger, même en l'attirant avec un échiquier (ce qui marche d'ordinaire avec Jessie). Au fond de la boîte, un mot sybillin: "*Skweek va vraiment vous rendre fous!* "

■ SIERRA

Un bon gros soft testé le mois prochain: *Police Quest 2*, l'univers archi-connu des séries télé modèle *Starsky et Hutch*. Distribué par Ubi Soft.

■ MICRO APPLICATION

Parution imminente sur *Amiga* du basic GFA version 3 qui est devenu un standard sur *Atari ST*. Pour le *ST*, signalons un logiciel de création graphique étonnant, le GFA *Raytrace*. Vous pouvez dessiner avec 9 600 nuances de couleur pour une image et vous avez la possibilité de définir jusqu'à 15 sources d'éclairage avec des intensités et des couleurs différentes: l'ordinateur calcule les différentes trajectoires des lumières et des réflexions! Le résultat en 3D est surprenant de réalisme (2 disquettes et manuel de 200 pages: 495 F).

■ STOS (ST Operating System)

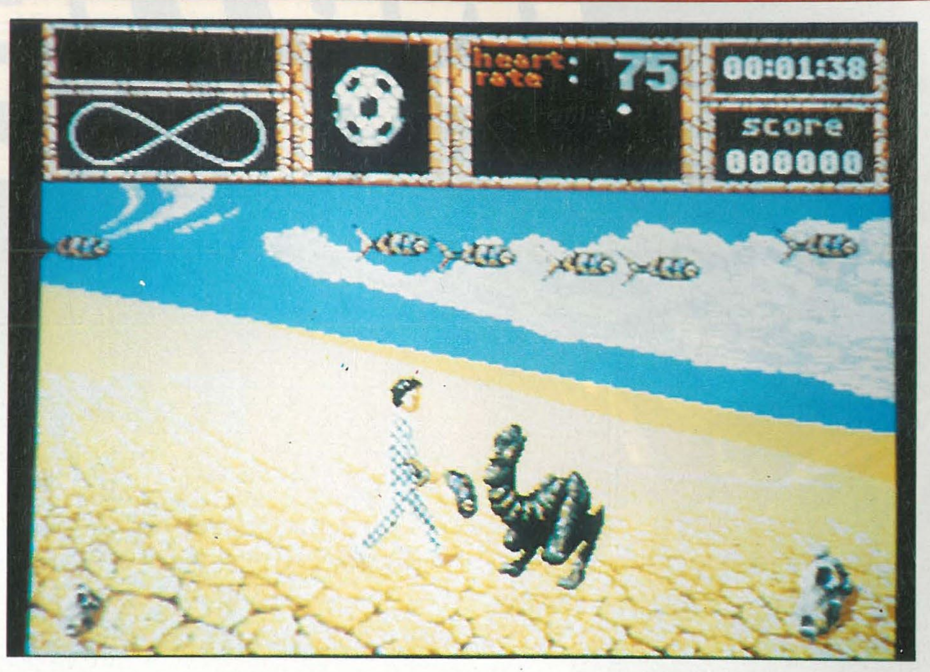
Vous avez en tête le casse-briques qui va révolutionner la Galaxie. Mais programmer en assembleur ou en C vous paraît trop difficile sur votre *Atari*: *STOS* est fait pour vous. Conçu en France par Jawx, le programme a dû, nul n'est jamais prophète dans son pays, faire un petit tour outre-Manche pour se voir décerner les lauriers qui lui reviennent. Edité chez nos voisins par Mandarin Software, *STOS*, jusqu'ici en anglais, retraverse le Channel et retrouve sa langue d'origine.

STOS Basic s'adresse à tous les utilisateurs intéressés par la création d'animations graphiques ou de jeux d'arcade. Le basic, assez complet, comporte 340 commandes qui sont disponibles dans un environnement sans GEM, avec avantages et inconvénients. Le système comprend un gestionnaire de sprites, un éditeur de musique, un éditeur de caractères et d'icônes. L'éditeur basic vous permet d'avoir jusqu'à quatre programmes simultanément à l'écran. Vous avez la possibilité de récupérer des images au format Degas ou Néo.

STOS destiné, comme son nom l'indique, exclusivement à l'*Atari ST*, est livré avec trois petits jeux, démonstration de ce qu'on peut faire rapidement avec le programme: ces exemples ne sont pas protégés, on peut donc s'en inspirer à foison. Nous y reviendrons plus longuement (sortie en français prévue pour fin février. 3 disquettes pour *Atari ST*, 369 F).



Orbit, un des jeux inclus dans STOS



Weird Dreams: in memoriam S. Dali (1904-1989)

■ POWER MULTIFACE ST

Encore et toujours pour l'*Atari ST* (que n'a-t-on pas fait pour lui?), ce programme permet la sauvegarde d'un jeu, l'examen et la modification de la mémoire (utile pour dénicher les vies infinies) et d'autres fonctions dont nous reparlerons après test complet.

■ BRITISH TELECOM/RAINBIRD

A point nommé pour honorer l'esprit de Salvador Dali, voici deux photos de *Weird Dreams*, un jeu très inspiré (graphiquement tout du moins) des surréalistes, dont la sortie en France est imminente (sur *Atari ST*).

Et une légende, une! Celle-ci concerne les utilisateurs de *PC*. Et traite (devinez un peu!) d'un royaume paisible envahi par une horde d'affreux. Vous êtes le héros qui (etc.): c'est *Legend of the Sword* (déjà sur *Atari* depuis belle lurette). Encore en développement sous le label *Firebird*, un billard: *3D Pool*, le pendant britannique (type américain) du *Billiards Simulator* d'Ere Informatique. *3D Pool* bénéficie des conseils du champion d'Europe de la catégorie, Joe Barbara.

■ 16/32 EDITION

16/32, originellement consacrée à la diffusion, se lance dans la création d'envergure: après *Skrull* (voir *J&S* n°54), trois nouveautés au catalogue. *Necron* est un jeu d'aventure au graphisme très élaboré. Sujet classique: vous êtes le seul à pouvoir sauver l'humanité (etc, etc.). L'univers décrit tient beaucoup de l'Heroïc Fantasy, façon Moorcock, avec moult dragons z'ailés, sorciers et créatures dévêtues. On appréciera le côté "quête" de l'affaire. En plus, le jeu intègre un labyrinthe à la *Dungeon Master*, dont il sera bien difficile de sortir (100 salles à visiter, sans compter les couloirs). De teneur plus arcadémique, deux autres jeux, encore en préparation et sans titres: le premier pourrait s'appeler *Le Gardien.* Thème: un tigre à dents de sabre, version bionique, est responsable de la sécurité dans un énorme satellite, rempli d'usines, d'armureries et autres centrales d'énergie. Son ennui majeur lui vient de la présence à bord d'une prison dont les pensionnaires jouent volontiers les courants d'air... (sortie en mars). Moins agressif, plus cartoon dans l'âme, un gentil pompier qui cherchera à éteindre, fin mars, des arcades d'incendies informatiques: joli, très!


Necron

INUTILE D'ATTENDRE !

JEUX DESCARTES

3528: OUVERTURE DU RELAIS BOUTIQUE JEUX DESCARTES D'ALPHA DU CENTAURE

1989: 50 MAGASINS A VOTRE SERVICE

FRANCESCANO

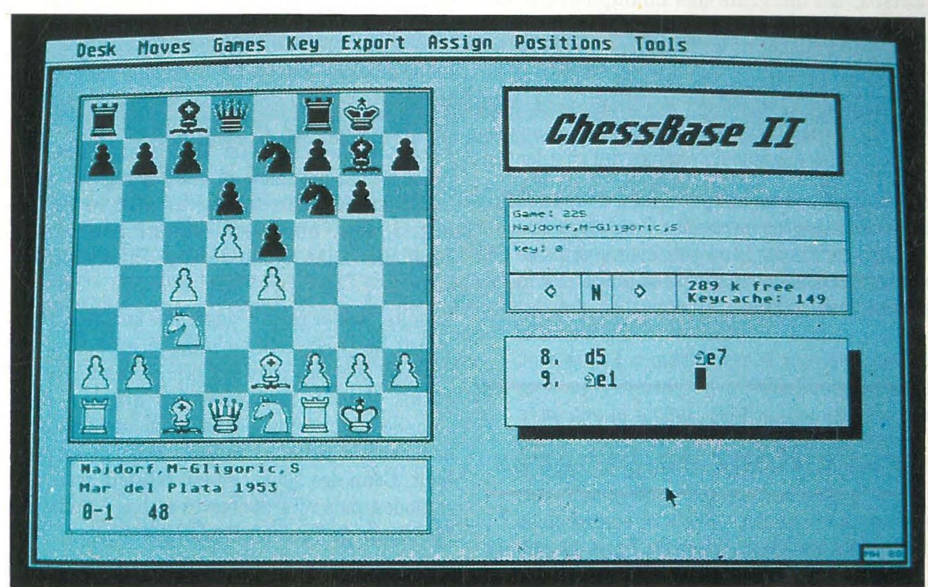


voir liste des Relais-Boutiques Jeux Descartes page précédente

CHESS BASE/CHESS WORKER

ECHECS: 30 000 PARTIES EN MEMOIRE !

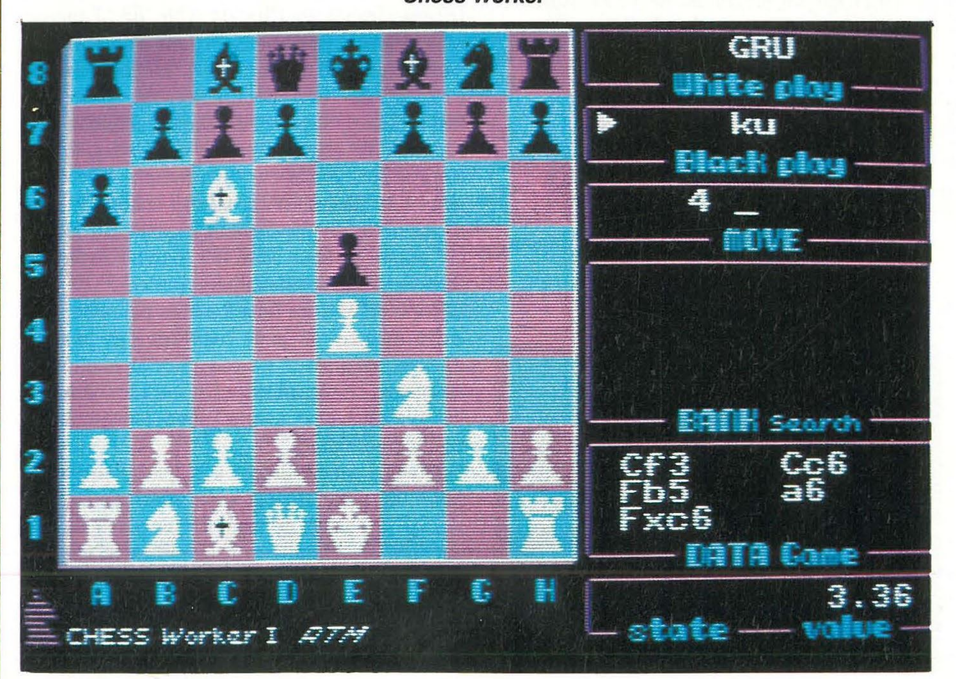
CHESS BASE ET CHESS WORKER NE SONT PAS DES JEUX D'ECHECS: CE NE SONT QUE DES OUTILS DESTINES A LA GESTION DE BASES DE DONNEES. QUE PERMETTENT EXACTEMENT CES LOGICIELS? D'ABORD, D'ARCHIVER SES PROPRES PARTIES, OU CELLES D'AUTRES JOUEURS CONTENUES DANS LES BANQUES DISPONIBLES SUR LE MARCHE, AFIN DE LES RELIRE ET DE LES RETRAVAILLER PAR LA SUITE. L'ORDINATEUR, GRACE A UN SYSTEME DE CLEF ASSOCIE, PAR EXEMPLE, A UNE OUVERTURE OU UNE FINALE, POURRA RECHERCHER RAPIDEMENT TOUTES LES POSITIONS SIMILAIRES QU'IL A EN MEMOIRE OU A PORTEE DE DISQUETTE: AINSI LE JOUEUR A-T-IL ACCES RAPIDEMENT AUX COUPS JOUES PAR LES GRANDS DANS UNE SITUATION PROBLEMATIQUE POUR LUI.



Chess Base

Les bases de données sont un formidable outil d'étude: on peut après avoir chargé une partie visualiser son déroulement à vitesse éclair sans avoir à bouger un pion. Tout en pouvant la quitter pour explorer et archiver de nouvelles possibilités de coups: l'entraînement à l'art des combinaisons ou la préparation théorique des débuts de parties s'en trouvent grandement facilités.

Chess Worker



Grâce aux bases de données, on peut accéder rapidement aux dernières parties jouées par un futur adversaire, analyser ses points forts et ses faiblesses avec un gain de temps extraordinaire: ce qui peut se révéler capital en tournoi. Mais le débutant y trouvera aussi son compte: à lui les principales ouvertures et les parties historiques. L'aspect rébarbatif des listings interminables n'est plus une excuse pour refuser de travailler les échecs. Reste cependant à trouver les moyens financiers...

Chess Base II (et bientôt *III*) est en passe de devenir un must dans le milieu très confidentiel des échecs de compétition: son parrain-utilisateur-conseiller Garri Kasparov est l'ami du concepteur et sa meilleure publicité. *Chess Base* est un progrès considérable: gain de temps important sur l'analyse, possibilités d'étude infinies. On risque de faire vite la différence entre les joueurs informatisés et les irréductibles réticents. Voir la mésaventure de Nicolas Giffard ci-contre...

Un seul défaut: une complexité un peu rebutan-

te pour le novice du micro: on risque de passer à côté de fonctions indispensables ou de raccourcis faute de savoir les utiliser. Le mieux est encore de se faire expliquer le maniement par un initié.

La version actuellement disponible sur le marché est déjà la deuxième du nom: de perceptibles améliorations ont été apportées au programme originel. Pour l'instant, *Chess Base* tourne sur *PC* (cartes graphiques *CGA* et *Hercules*) ainsi que sur *Atari 1040 ST*. Un bon point quand on sait que l'*Atari* est bon marché et déjà fort répandu.

La logithèque associée au programme de base est considérable: on peut avoir accès, entre autres, à l'intégrale des championnats du monde, à trois numéros complets de l'*Informateur*, ou encore à huit types d'ouvertures. Un système d'abonnement permet de recevoir quelque 6 000 parties par an. Il en existe déjà 30 000 disponibles sans compter les banques personnelles des joueurs équipés qui circulent...

Restent encore des progrès à faire dans la diffusion de toutes ces merveilles, longtemps introuvables: en France, une petite cinquantaine de personnes seulement ont pu se procurer *Chess Base*.

Chess Worker: un travailleur en progrès

Chess Worker souffre pour l'instant de défauts qui paraîtraient mineurs si *Chess Base* n'existait pas: un langage informatique peu puissant, facteur de lenteur, accentuée en plus par l'absence de gestion souris. L'évaluateur de position apparaît comme un gadget un peu inutile. Et l'exploitation immédiate de soixante coups seulement sur une partie impose quelquefois des limites et des contretemps regrettables. Dommage, car la possibilité d'explorer les arborescences d'une ouverture "propositions cachées" était une bonne idée pour le débutant.

Erreur de cible regrettable, *Chess Worker* ne fonctionne pas en noir et blanc. "Pour l'instant", réplique Microïds, qui ne renonce pas. Au contraire, une deuxième version est en développement. Microïds annonce qu'elle sera trois fois plus rapide que la première et promet de corriger tous les défauts exposés plus haut. Les possesseurs de la version originelle, déjà plus de 500, paraît-il, se verront proposer un échange standard.

Depuis février, un serveur de téléchargement permet d'accéder gratuitement aux banques de données. Le catalogue est cependant assez limité: six banques sur les tournois de Belfort, Swift et Reykjavik entre autres, soit 500 parties.

A venir: une collection consacrée aux ouvertures, une version *Atari ST*.

PIERRE GRUMBERG

LA BOITE A OUTILS JOUE LES ENTRAINEURS

"Equipe-toi d'un micro et d'un traitement de texte!" Après deux années de martèlement de mes oreilles d'écrivain-journaliste (échiquéen) avec ce conseil répétitif, j'ai fini par craquer... et par me convertir, comme tous mes semblables qui sont passés du papier à l'écran. Puis j'ai découvert que mon PC pouvait aussi être un outil sur 64 cases. Maintenant, en tant que joueur d'échecs de compétition, je deviendrai conseilleur: "Utilisez les bases de données échiquéennes!" Avec un addendum: "Attention!"

Votre marchand de logiciels préféré peut actuellement vous vendre deux produits: *Chess Worker* ou *Chess Base*.

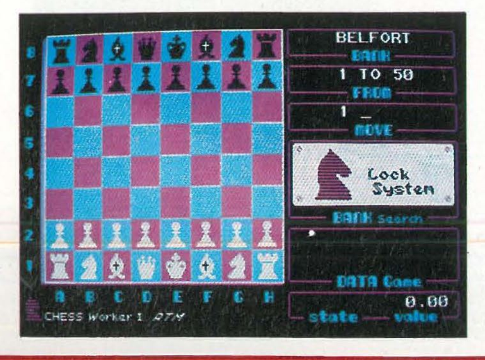
Le premier se présente dans un emballage cartonné de toute beauté. Un livre-cahier d'explication, joliment présenté, accompagne les deux disquettes fournies pour l'utilisation de *Chess Worker*. Le bel effet s'est vite estompé dès que j'ai inséré la disquette et que j'ai regardé mon écran monochrome: la case h1 était noire! En fait, il faut un écran couleur pour avoir l'échiquier dans le bon sens, je l'appris par la suite.

Ensuite, passée cette désagréable surprise, vous tentez de créer, comme indiqué, une base de données avec des parties d'échecs. Vous rentrez **e2-e4**, il vous faut attendre dix (oui dix) secondes pour voir le pion **e2** condescendre à bien vouloir partir et avancer deux cases plus haut. Coup des Noirs, **e7-e5**, rebelote pour dix secondes, puis vous apercevez en bas à droite de l'écran un "évaluateur de position".

Legal piège l'ordinateur

Après **1. e4** les Blancs ont d'après lui l'avantage: +0,11 sur un maximum de +0,99. Après **1. e4-e5** on revient à 0,00. Sur **2. Cf3** les Blancs, qui attaquent un pion, ont droit à +0,24. Avec la défense Philidor **2... d6** les Noirs n'obtiennent pas l'égalité puisque la position est évaluée à +0,17. On ne résiste pas alors à tendre à *Chess Worker* le piège du mat de Legal. On rentre donc **3. Cc3, Fg4 ; 4. Fc4, g6?; 5. C×e5!, F×d1?.** A ce moment où les Noirs capturent la Dame adverse, la machine désarmante de naïveté, annonce

Chess Worker; sous le cache, devinez le coup du Grand-Maître...



-7,35, autrement dit: les Noirs ont un avantage écrasant. Pourtant, ils vont être mat en deux coups! On joue **6. F×f 7+** (avec -6,07 d'évaluation, vous admirerez la précision!) **Re7** (-6,16!) **7. Cd5** mat, et là *Chess Worker* se rend quand même compte que les Noirs sont mat et il fait passer l'évaluation gaillardement de -6,16 à +9,99.

En désespoir de cause, on essaie le deuxième produit, *Chess Base*.

Là, c'est la révélation. La disquette *MainBase* (banque offerte avec le programme) vous propose plus de 500 parties. Je tape F3 (avec une souris sélectionner *Games*) puis *List and Select* et hop, la liste des parties défile à toute vitesse. J'arrête au hasard sur une partie Mieses-Von Bardeleben indiquée comme ayant été jouée à Barmen en 1905 et gagnée par les Blancs en 32 coups. Allons-y.

Une souris sur 64 cases

J'appuie sur *Enter*. L'échiquier apparaît, clair et net. Il n'y a plus qu'à appuyer sur Flèche à droite pour faire défiler la partie. J'appuie et je n'ai pas eu le temps d'ôter mon doigt que le pion blanc est à **e4**, joué par Mieses. Clic. Pion **e6**. Défense française. Clic. **d4**. Clic. **d5**. J'appuie sans lâcher, et ça défile au rythme d'un blitz frénétique que même Abravanel (le champion de France de la spécialité) ne pourrait suivre.Echec, sacrifice de Dame, abandon des Noirs au 32e coup, le tout en vingt secondes au chrono. Zut, je n'ai pas bien compris la combinaison de Mieses. "*No problem*", bouton "Flèche à gauche" et le pion revient sagement d'où il a été poussé, la Tour noire fait marche arrière et on revient à la position intéressante.

Le vœu de tous les fans d'échecs paresseux est enfin exaucé: on peut regarder des parties d'échecs sans sortir un échiquier et manipuler les pièces. Le regard reste fixé vers le champ de bataille sans avoir à faire l'aller et retour habituel livre-échiquier.

Une autre partie. Retour à la liste. Petrossian, Botvinnik, Fischer, les noms prestigieux défilent. Clic. J'arrête au hasard. Une partie de l'an dernier, Guelfand-Schulte, indiquée comme agrémentée de variantes. Clic. **d4**. Clic. **d5**. Clic. **c4**. Au 9e coup on me propose **9... C×c3**, appelée "ligne principale" ou **9... F×c3**, variante secondaire. Je bifurque donc sur **9... F×c3; 10.**

bxc3, Cxc3; 11. De1. Là, nouvel embranchement. On me demande de choisir ma voie: **11...Dxd4**, appelée variante principale, ou **11... Ce4**. Je choisis ce dernier. Clic. **Cxc4**. Clic. **Dxd4**. Clic. **Db4**. et, dans le même flash, apparaît un tableau où il est écrit que les Blancs menacent à la fois **Dxb7, Fxe4, Fb2** et **Fa3**. Je continue. Clic. Là, nouveau panneau annonçant "fin de la variante". Ah, mais comment revenir à l'endroit où j'avais laissé la partie? Hop, on appuie sur "Flèche en bas" et l'endroit de la dernière bifurcation apparaît. Si on appuie suffisamment sur ce bouton, on revient toujours sur le tronc de la partie d'origine.

Menu ergonomique

Avec *Chess Base*, regarder une partie ne se limite pas à la passivité puisque, et c'est là une des fonctions les plus importantes de ce logiciel, on peut analyser ce que l'on contemple. Guelfand a joué **7. g3** mais on voudrait voir un peu ce qui se passerait sur **7. Cc4**, qui n'est pas mentionné. On remet donc le pion en **g2** (Flèche à gauche), on choisit *Start Line* au menu, et on prend le pion **c4** avec le Cavalier. Ah, mais si les Noirs poussent **c5?** On le joue sur l'écran (avec la souris on a d'ailleurs réellement l'impression de prendre physiquement la figurine et de la déposer à la case voulue). Et ainsi de suite, l'analyse continue. On peut ensuite la sauvegarder pour l'avoir en mémoire, et l'on revient toujours à la vraie partie Guelfand-Schulte en un clic.

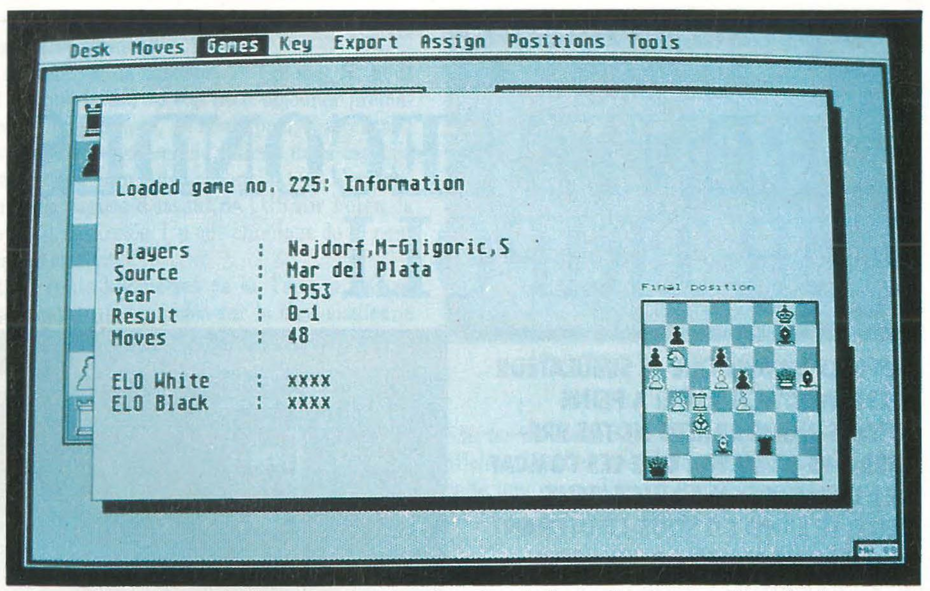
On peut aussi choisir la partie en fonction d'une ouverture particulière puisqu'elles sont également répertoriées d'après leurs premiers coups. Vous tapez F4 (fonctions clés) puis, par exemple, Défense Sicilienne. On vous demande alors quelle variante. Vous avez le choix entre la Najdorf (avec dix-huit parties sur *MainBase* au menu, ou plutôt à la carte et peut-être des centaines sur les autres banques), l'attaque Sozine (deux parties) etc. Vous tapez Najdorf. On vous propose la liste des sous-variantes: système avec **6. f4** (une partie), système avec **6. Fg5.** Nouveau choix: Variante du pion empoisonné ou trois autres parties diverses. On tape le pion empoisonné et trois possibilités apparaissent sur l'écran: Kavalek-Fischer, Sousse 1967, nulle en 28 coups, ou Spassky-Fischer onzième partie du match de Reykjavik en 1972 ou encore Spraggett-Sokolov cinquième du match de Saint-John 1988. Et c'est ainsi que l'on explore l'arbre de la banque *MainBase*.

Le Fischer fiché

La deuxième grande utilité de ces logiciels vient de la faculté de créer sa banque de données personnalisée. Toutes les Défenses Scandinaves que vous avez jouées, ou toutes vos parties en 1985, ou toutes les Benoni jouées par Fischer, etc. Le choix est universel. Vous pouvez aussi "ficher" vos futurs adversaires. Plusieurs joueurs francais, parmi lesquels l'auteur de ces lignes, ont ainsi beaucoup de parties qui se promènent dans diverses bases de données. Bientôt, tous les joueurs d'un niveau respectable seront catalogués et leurs recettes d'ouverture n'auront plus de secret pour personne. Ce désagrément va les obliger à renouveler, à diversifier ou, en tout cas, à perfectionner leurs arsenaux de variantes. J'en parle en connaissance de cause, puisqu'en décembre dernier j'ai perdu une partie sur l'une de mes ouvertures fétiches, l'attaque Trompovsky, pour ne pas la nommer.

Je n'ai pas compris, sur le moment, comment mon adversaire pouvait répliquer aussi vite alors que la plupart des joueurs, surpris par ce début rarement joué, passent au moins dix minutes à réfléchir quand je leur joue **2. Fg5.** Au 7e coup, c'est moi qui ai été surpris par un coup auquel je n'avais jamais eu à faire face. J'ai eu beau répondre de façon satisfaisante, cela m'a coûté une bonne demi-heure de réflexion. Dans un milieu de partie difficile, j'ai commis quelques imprécisions dont mon adversaire a profité habilement, je me suis retrouvé en zeitnot et j'ai perdu... J'ai appris une semaine plus tard que ma prédilection pour ce **2. Fg5** avait été repérée dans un fichier de *Chess Base*. Quelle vie!

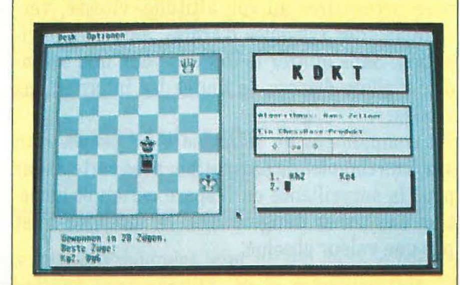
NICOLAS GIFFARD



Chess Base: à l'écran, toutes les données de la partie et sa position finale.

KDKT (König-Dame/König-Turm)

Edité par ChessBase, diffusé par ChessBase France.
Type: échecs.
Disquette pour *Atari ST* (520F).
Ecran en allemand, ne fonctionne qu'avec la clef *Chess Base*.



Inédit: ce jeu ne joue *que* la finale classique et difficile opposant Tour et Dame. L'ordinateur s'y révèle parfaitement efficace puisqu'il n'a que quatre pièces à gérer: le programme joue à la perfection. Kasparov et Youssoupov eux-même ont été incapables en une heure de vaincre la machine. L'ordinateur note vos progrès: à chaque coup, l'horizon du mat se rapproche ou s'éloigne selon sa qualité. On vous propose même à la demande les meilleurs coups. Tout ça reste malgré tout (prix et intérêt) réservé aux forts joueurs. Ou aux amateurs de casse-tête. Mais quel progrès sur l'analyse de cette finale!

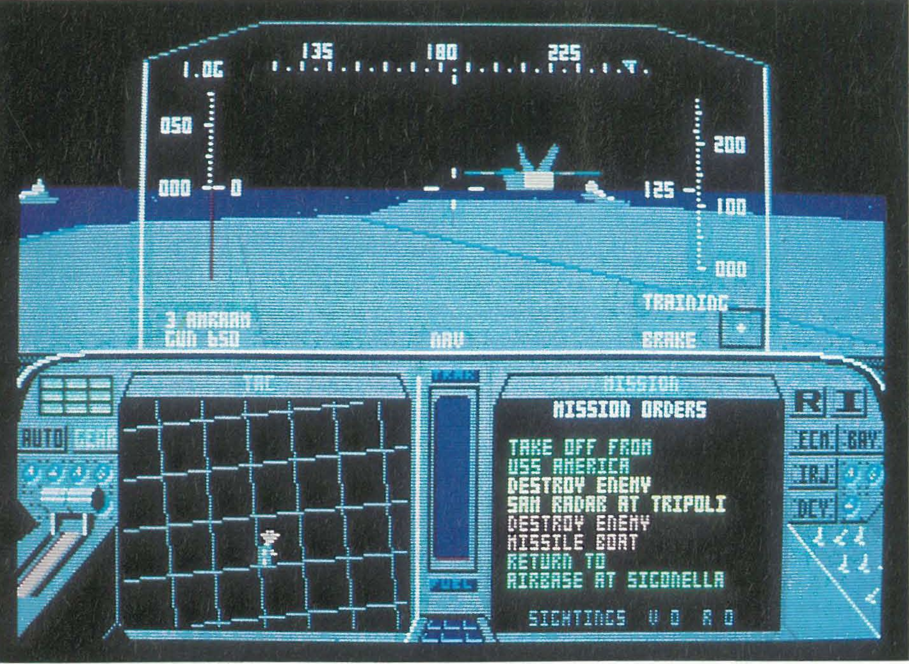
FICHE TECHNIQUE:

Chess Base II
Edité par Chess Base, disponible chez Telepat, 17, avenue Gambetta, 75020 Paris.
Disquette pour *PC* et compatibles (écrans haute résolution), *Atari 1040 ST* (1440F), version en développement sur *MacIntosh*.
30 banques de données (140F en moyenne), abonnement d'un an à *Chess Base Magazine* (680F).
Chess Worker
Edité et diffusé par Microïds, 12, place de l'Eglise, 94400 Vitry.
Un coffret contenant une disquette programme et une disquette banque pour *PC* et compatibles équipés d'une carte EGA (995F).
Six banques de données accessibles par téléchargement (prix de la communication).
Chess Base et *Chess Worker* sont tous deux utilisables en liaison avec l'échiquier électronique *Leonardo* de Saitek.

F 19 STEALTH FIGHTER

TRENTE SECONDES SUR TRIPOLI

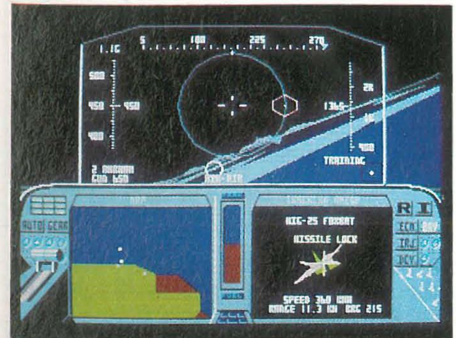
DIFFICILE DE DIRE QUE CE SIMULATEUR N'EST PAS D'ACTUALITE: A PEINE AVIONS-NOUS ABATTU NOTRE PREMIER MIG-23 LIBYEN QUE LES TOMCAT DE L'US NAVY S'EN ADJUGEAIENT DEUX! LE SANG DU SOUS-LIEUTENANT BUG DAMNE N'A FAIT QU'UN TONNEAU BARRIQUE: F-19 EST DEVENU SON CHASSEUR FAVORI. BRELEZ-VOUS AU SIEGE EJECTABLE: VOICI UNE MISSION DONT VOUS SEREZ UN JOUR LE HEROS. A CONDITION DE POSSEDER UN PC.



Porte-avions America, 3heures du matin.

Quatre heures du matin. Il fait encore nuit sur la Méditerrannée orientale. Le porte-avions *America* croise quelque part entre Crète et Sicile, sa proue orientée vers le sud, vers la Libye. Sur le pont, un curieux oiseau: noirceur du plumage, aile delta au dièdre négatif, bords d'attaque étrangement arrondis, double dérive inclinée vers l'intérieur, cellule bizarrement aplatie, on dirait un vaisseau imaginé par George Lucas pour le quatrième épisode de *Star Wars*. Mais l'oiseau n'appartient en rien à la science-fiction: c'est le F-19, le dernier né des chasseurs de Lockheed (1). Sa principale caractéristique: la "furtivité". Son revêtement et son dessin absorbent les ondes radars sans les réfléchir, les gaz des réacteurs sont refroidis avant éjection pour limiter la signature infrarouge: le vol de l'oiseau est (presque) indétectable.

Le pilote met la dernière main à la préparation



Le pilote de ce MiG va faire trempette dans quelques secondes.

de sa mission: composition de l'armement, étude du plan de vol mémorisé dans l'ordinateur de bord, des défenses sol-air et du réseau radar de la zone survolée.

Un coup d'œil au tableau de bord: comme tous les chasseurs de la nouvelle génération (F-16, Mirage 2 000, MiG-29...), le F-19 est équipé d'un HUD, *Head-Up Display*, ou système de pilotage "tête haute": sur un écran transparent sont projetées, grâce à un rayon laser, toutes les données nécessaires au vol: altitude, vitesse, verrouillage des systèmes d'armes, aide à la navigation. Sans quitter le ciel des yeux une seconde, le pilote dispose de toutes les informations vitales.

En complément du HUD, le F-19 propose un système complet de navigation, avec carte-radar pour la surveillance de l'espace aérien et détection des zones dangereuses: la furtivité n'est pas une valeur absolue.

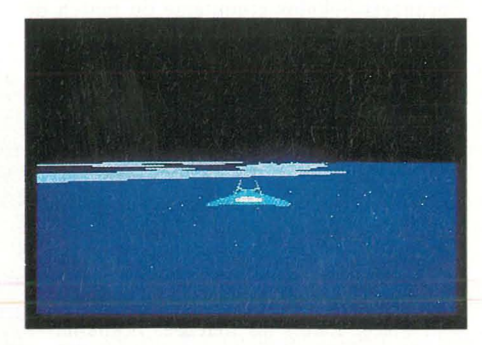
Le réveil ne sonnera qu'une fois

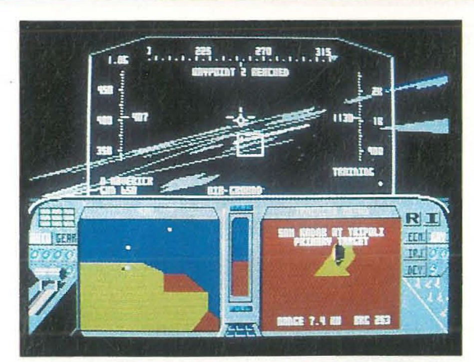
Le sous-lieutenant Bug Damné sort les volets, pousse la manette des gaz, lâche les freins: la catapulte arrache le F-19 du pont d'envol. Tirer doucement le manche, rentrer le train puis les volets, enclencher le pilotage automatique: après avoir gagné un peu d'altitude, l'appareil tourne gentiment et vient se placer droit sur l'objectif: le système SAM de Tripoli. Dans moins d'une heure, la Navy offrira au colonel K. un réveil inoubliable.

Attention, si le pilotage automatique se charge de guider l'avion sur sa cible, le pilote doit rester vigilant. Sur le radar de navigation, un dangereux point clignotant se prépare à couper le trait blanc figurant la route du F-19. Bug Damné passe du mode "navigation" en mode "combat air-air". Aussitôt, le collimateur du canon Vulcan de 20mm apparaît sur le HUD. Bug Damné arme ensuite ses missiles AMRAAM (2), idéaux dans cette configuration: le MiG-25, à 60 kilomètres au sud, n'a pas encore repéré le vol discret du F-19 plus haut: on va lui botter les empennages.

Invisibles? Ces yankees sont des lâches!

Sur le HUD, un rectangle blanc encadre un point fugace: bien avant que Bug Damné ait pu repérer la lueur rougeoyante des tuyères du MiG, le radar de tir du F-19 est déjà verrouillé sur sa cible. A environ 30 kilomètres, le MiG, averti par son système de contre-mesures électroniques d'un *"lock-on"*(3) sur sa frêle carlingue, tente une minable manœuvre évasive. Il est trop tard. Le rectangle sur le HUD se trans-

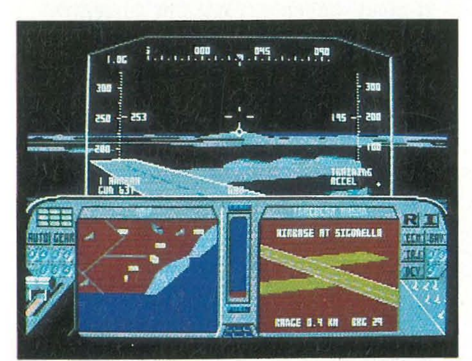

Ourlées de vagues écumeuses, les rives de la Libye hostile.



La caméra de bord traque la cible.

forme en ovale blanc puis rouge: Bug Damné ouvre la soute et tire. Le missile apparaît brièvement, on peut suivre un instant son sillage. Deux minutes. Au loin, une explosion: le "spot" figurant le MiG disparaît de l'écran.

Pas le temps de prendre des nouvelles de son occupant: pilotage automatique réenclenché, le F-19 retrouve son cap et franchit en un éclair la côte libyenne. Sous l'aile, on voit luire un bref instant l'écume qui borde le rivage.



Mission accomplie! Atterrissage en Sicile.

Bug Damné prépare son assaut unique: une fois ameutés toute la chasse et les SAM libyens, il ne fera pas bon effectuer un second passage. Bug passe du mode "air-air" en mode "air-sol", déclenche la caméra de guidage de ses missiles Maverick. Alertée par la destruction du MiG, la défense aérienne libyenne repère le F-19 et lui tire dessus avec ardeur: Bug Damné branche le système ECM (Electronic Counter Measures) et lâche un nuage de "*chaff*" (4). Un missile SAM-2 trompé y explose avec fracas.

Dans la fenêtre de tir, l'indicateur de verrouillage passe du rectangle à l'ovale: un Maverick quitte la soute et se dirige droit sur la cible. Un deuxième missile le suit à dix secondes: on est jamais trop prudent.



Hugh! Bug Damné content!

Dans son palais-caserne, le Colonel K. bout autant que le thé de son petit déjeuner prématuré: en une minute, un seul appareil a réussi à ouvrir dans le système de défense de la capitale une brèche énorme dans laquelle vont s'engouffrer trois vagues d'assaut de l'US Air Force: la Libye est désarmée. L'usine chimique de R. peut cesser d'exister.

A trois cents kilomètres de là, l'oiseau noir se pose comme une orchidée sur la base sicilienne de Sigonella. Mission accomplie.

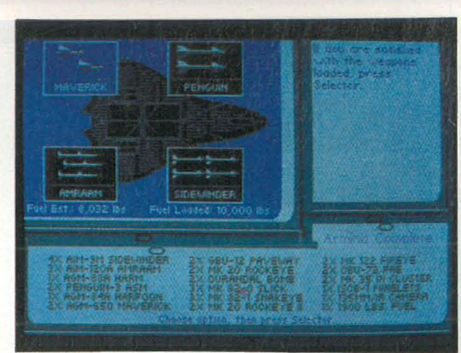
L'essentiel en trois disquettes

Tout ce que vous venez de lire, et bien d'autres choses encore, vous le retrouverez sur *F-19*. Les matériels, les points géographiques auxquels il est fait allusion sont *vraiment* tirés du jeu. Et si la fiction dépasse la réalité, ce n'est que justice. *F-19* est assurément un simulateur de vol exceptionnel: il réussit à combiner les qualités de vol de *Flight Simulator 3.0* et la crédibilité technico-militaire de wargames classiques comme *Air War* : un réel tour de force. Le manuel (192 pages!) est en lui-même une source de renseignements remarquable sur le combat aérien moderne et le logiciel inclut à peu près tous les équipements soviéto-américains opérationnels aujourd'hui: y figure même le redoutable Il-76 *Mainstay*, version soviétique du *Sentry* AWACS de l'US Air Force.

Ce souci du détail effraiera sans doute les fanatiques du joystick massacreur, qui exigent un accès immédiat et refusent de plancher pendant des heures sur une brochure rébarbative. Que ces ennemis haineux du mode d'emploi en format bible se rassurent: *F-19* est accessible de suite. La preuve: la mission susdécrite a été effectuée, Bug Damné l'a révélé, après avoir potassé le manuel une petite heure.

Pour ne pas aller au tapis

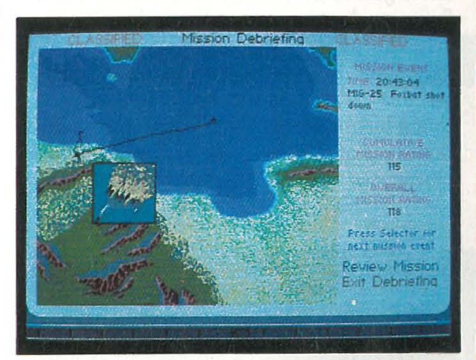
Tous ceux qui daignent jeter un œil dans le bel emballage sont séduits. Si la mémoire fait défaut pour emmagasiner toutes les commandes (il y en a...beaucoup), Microprose a bien voulu joindre aux disquettes l'indispensable cache-clavier. Détail: le dit cache est destiné à un clavier QWERTY. Il faut donc, avant de booter la disquette dans l'engin, reconfigurer les touches en tapant Alt-Ctrl-F1, le trait d'union traduisant la simultanéité de la manipulation. Sans quoi, point de manette des gaz et point de Victoire ailée claironnant allègrement au-dessus de la soupe, le soir, après désintégration au nid d'un escadron de *Phantom* persans (par exemple). Autre détail: tout est écrit dans la langue de Shakespeare, version *Top Gun*. A moins d'être un anglophone fanatique de l'Immelmann, munissez-vous d'un *Harrap's Shorter* et des œuvres BD complètes de Jean-Michel Charlier, Vic Hubinon et Jijé. Dans la boîte aux merveilles, on trouve, heureusement, un petit fascicule en français contenant un récapitulatif des commandes. On trouve aussi quatre jolies cartes des ciels de bataille où, prions Dieu et Gorbatchev, le F-19 n'aura jamais à se battre.



Un armement ultra-complet.

Autre petite précision: le programme n'accepte que les joysticks analogiques.

Restriction à l'enthousiasme général: *F-19* souffre de la lenteur des *PC* bas de gamme. Le programme permet bien de chosir entre animation et vitesse. Il n'empêche que pour apprécier pleinement le jeu, la possession d'un *AT* est préférable. Quant aux pauvres détenteurs d'*Atamiga*, il leur faudra attendre, hélas, longtemps avant de pouvoir voler sur *F-19* . Ceux-là se consoleront avec *F-18 Interceptor* ou *Falcon*, tous deux excellents, mais tellement moins complets...



Compte rendu de mission au debriefing.

FICHE TECHNIQUE

Edité par Microprose

Type: simulateur de vol

3 disquettes pour *PC XT, AT, PS2* et compatibles (590F)

Manuel et écran en anglais, fascicule technique en français

---

(1) Le F-19 n'est en fait qu'une extrapolation de ce que pourrait être un chasseur-bombardier furtif. Son aspect rappelle bigrement celui du Lockheed SR-71A, appareil de reconnaissance trisonique en service dans l'USAF. Un chasseur furtif, le F-117, bien différent du F-19 décrit ici, est déjà opérationnel depuis quelques mois.

(2)Advanced Medium Range Air-to-Air Missile: le remplaçant du Sparrow utilisé en janvier pour descendre les MiG-23 (p.135 du manuel).

(3)"Verrouillage radar" (p. 89).

(4)Rubans métalliques reproduisant l'écho radar d'un avion (p. 88).

Pour en savoir plus sur la manière de piloter un bombardier, lisez Le Vol de l'Intruder *par Stephen Coontz, Editions Albin Michel (120F): une fois ôtée la graisse à message ("Les politiciens nous ont trahis, etc."), reste un passionnant thriller aéronautique sur la guerre du Viet-Nam.*

LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

Edité et diffusé par Infogrames
Type: aventure
3 disquettes pour *Atari ST* (245 F).



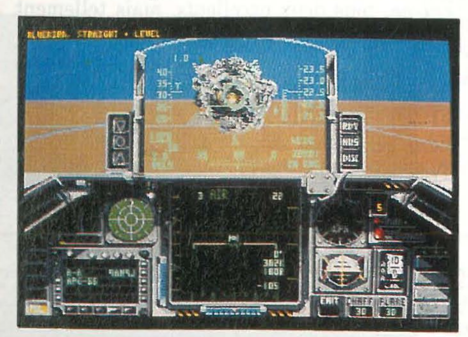
D'après les bandes dessinées de Loisel et Letendre, plongez dans le monde d'Akbar et partez à la recherche de l'Oiseau du Temps qui seul... (lisez les BD). *La Quête* est un jeu séduisant par son esthétique et sa trame, mais aussi par son principe. Multi-écrans, icônes, clics-souris: la gestion est pratique, le pointeur se transforme au besoin pour indiquer les directions possibles. Mieux, la notice donne une solution partielle, ce qui permet d'accéder rapidement à certains endroits du jeu. Mais rassurez-vous: il existe bien d'autres chemins pour parvenir au fameux piaf. Une superbe initiation pour les plus jeunes, un soft prenant pour les briscards.

Son: 8/10	Graphisme: 9/10
Animation: 7/10	Originalité : 7/10

❤ 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

FALCON

Edité par Mirror Soft/Spectrum Holobyte, diffusé par Ubi Soft
Type: simulateur de vol
2 disquettes pour *Atari ST* , *Amiga* (235 F)
Manuel et écran en anglais, notice pour combat en duo en français



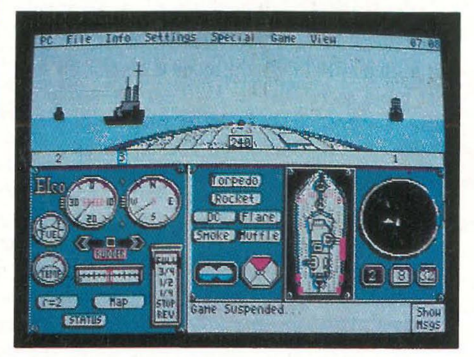
Falcon est sans aucun doute la plus belle de toutes les simulations d'avions de chasse jamais vues sur 16 bits. Le vol est d'une fluidité remarquable et le combat réellement prenant. Rien à dire du cockpit ou de l'armement, très complets. Ne manquent que l'arsenal impressionnant, la variété des adversaires ou des missions qui ont fait de *F-19* notre Microstar. En revanche, la possibilité de connecter deux ordinateurs pour combattre avec un autre joueur donne à *Falcon* une dimension extraordinaire. Indispensable.

Son: 6/10	Graphisme: 8/10
Animation: 7/10	Originalité :6/10

❤ 1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

PT 109

Edité par Spectrum Holobyte, diffusé par Ubi Soft
Type: simulation
Disquette pour *PC XT* et *PC AT* (389 F)
Manuel et écran en anglais



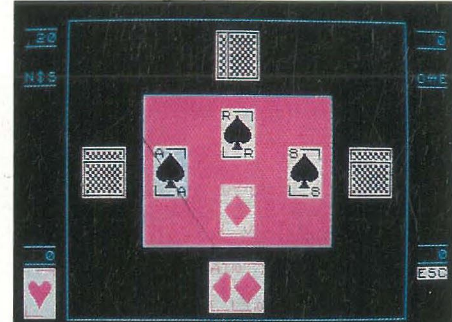
PT-109 désigne une vedette lance-torpilles rapide (35 nœuds) en service pendant la Seconde Guerre mondiale: insaisissable, bien armée, la *PT-109*, équivalent américain du *Vosper* britannique, était fort redoutée des Japonais.
Le logiciel propose différentes missions à bord de l'engin, correctement simulées, si l'on n'insiste pas trop sur la crédibilité historique. Le graphisme et le son, *PC* n'oblige plus, sont franchement nuls, mais il n'existe rien d'aussi complet sur le sujet. Une question cependant: pourquoi ne peut-on utiliser les jumelles que vers l'avant?

Son: 2/10	Graphisme: 5/10
Animation: 5/10	Originalité : 7/10

❤ 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

LA BELOTE

Edité par Edil, diffusé par les Editions Belin (8, rue Férou, 75006 Paris)
Type: jeu de cartes
Disquette pour *PC* et compatibles (280 F)
Manuel et écran en français



Facile d'utilisation, bien réalisée et sans fioritures, *La Belote* propose trois versions du jeu: classique (annonce et litige), moderne (sans et tout-atout, annonce, contre et surcontre) et "fédé", l'officielle agréée (sans annonce, en 1 000 points). Ne manque que la contrée (donne de 8 cartes, contrats et enchères, contre et surcontre), tactiquement plus passionnante. Principal atout, le programme joue plutôt correctement. Malgré tout le bien que nous en pensons, il manque, hélas, à cette *Belote* quelques sympathiques effluves de Casanis et de camaraderie virile.

Son: /	Graphisme: 5/10
Animation: /	Originalité :8/10

❤ 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

MEURTRES A VENISE

Edité par Cobra Soft, diffusé par Infogrames
Type: enquête
2 disquettes et une pochette d'indices *en vrai* pour *Atari ST* (245 F), *Amstrad CPC* (195 F)
Manuel et écran en français



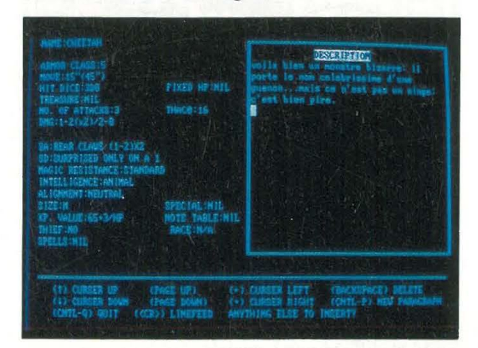
Ah... Venise... Sous prétexte d'une enquête policière remarquable, Cobra Soft nous entraîne dans le premier jeu touristique sur micro. Superbe! Sous nos yeux embués de larmes nostalgiques (depuis combien de temps n'y sommes-nous pas allés?) se déroule le grand canal, ses palais, ses couleurs. On s'attend

presque à rencontrer Vivaldi, au coin d'un embarcadère pour gondoles. Avant que la pollution ne coule l'ex-Sérinissime République, faites ce voyage en micro. Le jeu (il faut bien en parler) est lui-même un progrès remarquable par rapport aux *Meurtres en série*. On y trouve des accessoires comme un nécessaire de maquillage ou un agenda bien utile pour noter ses rendez-vous, sans oublier un bric-à-brac d'indices bien palpables, pellicules, photos, places de théâtre, nouilles (?), selon la vieille et excellente habitude de Cobra Soft. But de l'enquête: trouver la bombe posée par un groupe terroriste. Entre vos mains tremblantes, le destin des pigeons de la place Saint-Marc, la verticale parfaite du Campanile, le bonheur de millions d'amoureux! *Mamma mia!*

Son: 5/10	Graphisme: 9/10
Animation: 6/10	Originalité : 9/10
❤	1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

DUNGEON MASTER ASSISTANT

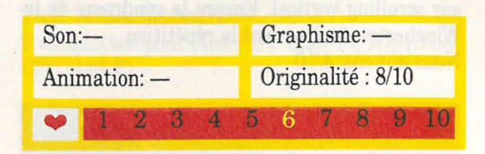
Edité par SSI, diffusé par Ubi Soft
Type: utilitaire pour *AD & D*
2 disquettes pour *PC* (aux alentours de 250 F)
Ecran et manuel en anglais



Créé pour venir en aide au Maître du Donjon (*AD&D*), ce premier volume de la série utilitaire propose de générer les rencontres nécessaires à toute campagne. Le programme est en fait une gestion de base de données, contenant les caractéristiques de 1 300 monstres ou créatures, dans tous les milieux imaginables: *DMA* reprend l'intégralité du *Manuel des Monstres*, avec quelques ajouts mineurs. La présentation, tout en texte, est un peu aride.

L'intérêt primordial réside dans le gain de temps réalisé: l'ordinateur permet l'édition immédiate (sur imprimante) des caractéristiques des monstres choisis aléatoirement ou volontairement, sans recherches ou calculs fastidieux de tel ou tel PdV ou classe d'armure. Le programme permet aussi la création de monstres et leur sauvegarde. Attention! Il ne s'agit nullement d'un outil permettant de gérer une partie, mais de la préparer.

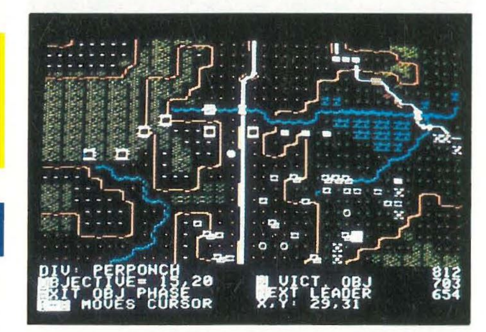
Cet outil va-t-il révolutionner la vie du Maître du Donjon? *DMA* est un produit typiquement destiné aux USA: là-bas, tout le monde possède un *PC*. Et tout ce qui peut subvenir à un regrettable manque d'imagination y est bienvenu. De notre côté de l'Atlantique, *DMA* sent un peu le gadget. Les joueurs équipés pourront se laisser tenter, les autres attendront les volumes suivants.



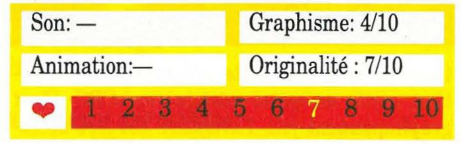
Son:—	Graphisme: —
Animation: —	Originalité : 8/10
❤	1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

BATTLES OF NAPOLEON

Edité par SSI, diffusé par Ubi Soft
Type: wargame
2 disquettes pour *Apple II+, e, GS* (299 F)
Ecran et manuel en anglais



Encore un bon vieux wargame sur "Napo". Pas grand-chose d'original pour la forme: ultra-complexe, ultra-précis, il enchantera sûrement les inconditionnels. Malgré tout, nous sommes en 1989. Graphismes et programmation ont fait assez de progrès pour qu'on obtienne un peu plus de lisibilité, un peu plus de facilité dans la gestion. Heureusement, *Battles* est plus qu'un simple wargame. C'est aussi un outil de construction qui permettra, au prix d'efforts conséquents, de combler les (quelques) espaces militaires encore négligés sur le sujet napoléonien.



Son: —	Graphisme: 4/10
Animation:—	Originalité : 7/10
❤	1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

TIMES OF LORE

Edité par Origin, diffusé par Microprose
Type: aventure
Disquette pour *Atari ST*, *PC* et compatibles (225 F)



Encore une aventure, direz-vous. Certes. Mais sans être extrêmement originale, celle-ci réussit à séduire. Pourtant, ça commence mal: présentation moyenne, graphisme déjà vu, animations lymphatiques. Et puis... Votre personnage accepte une mission, l'accomplit en éclatant quelques crânes d'orcs, discute avec les habitants du cru: on découvre tout un univers en agitation autour de lui. On accepte alors une deuxième mission, suivie d'une autre...et on se prend au jeu. D'autant plus que, par-ci par-là, sans s'en rendre bien compte, on bascule dans le jeu d'arcade réussi (la visite du château de Ganestor, par exemple). Tout ça est fort divertissant: n'est-ce pas là l'essentiel? Recommandé aux plus jeunes pour son accessibilité, bien que ce soit le logiciel le plus truffé de fautes d'orthographe, de grammaire et de syntaxe, jamais vu: "mécieu lé tradukteur, bravau!" (Photo écran: version *PC*)

Son: 2/10	Graphisme: 7/10
Animation: 6/10	Originalité : 5/10
❤	1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

SPEEDBALL

Edité par Image Works, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST* (245 F).
Ecran en anglais, notice en français



La synthèse entre rollerball et handball: un des jeux d'arcade les plus extraordinaires du moment à condition d'y jouer à deux: une minute d'apprentissage et hop! C'est parti. Passes, coups fourrés plus ou moins bas, castagne, rebonds, tout y est! Pour corser le tout, apparaissent de temps en temps sur le terrain des zinzins à ramasser: leur nature peut changer le cours du match. Et quand il s'agit d'argent, on peut se permettre d'acheter l'arbitre pour tenter de gagner un match perdu! En plus, *Speedball* se joue comme un championnat sur plusieurs semaines, la force des personnages peut varier, etc. *Speedball* est un camouflet cuisant aux massacres stupides qui envahissent les écrans.

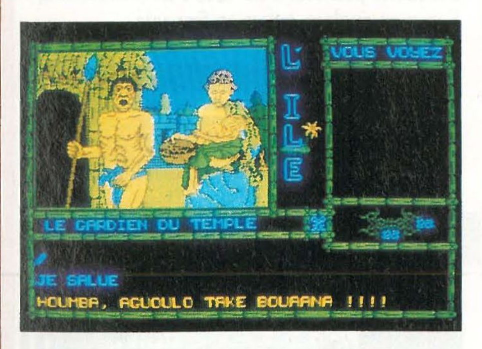
Son: 7/10	Graphisme: 8/10
Animation: 8/10	Originalité : 7/10
❤	1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

TRANSPUTOR
Edité par AS Software
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST* (environ 200 F)



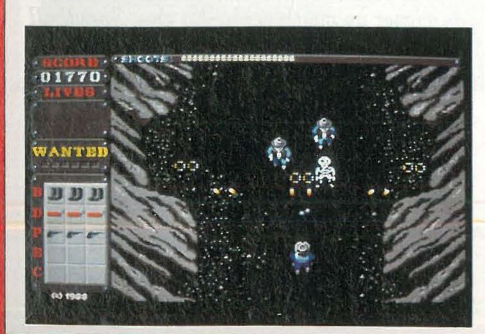
Tiens donc, mais ne serais-ce pas *Ballbreaker,* dont nous parlions en juillet *1987* ? L'image et l'animation ont à peine changé, à peine si on reconnaît le *ST* sous la pellicule de poussière qui couvre l'écran. Reste un casse-briques 3D coloré, plein de surprises et de tableaux différents. Mais le déplacement (lattéral) de la raquette est franchement difficile à contrôler.
Nous aimons: 4/10

L'ILE
Edité et diffusé par Ubi Soft
Type: aventure
Disquette pour *Amstrad CPC* (195 F)



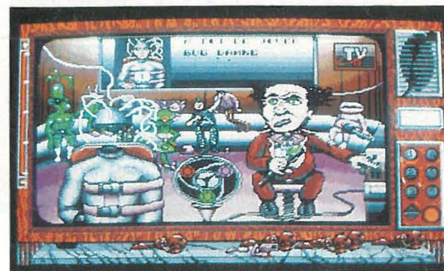
L'aventure est classique (explorer une île à la recherche d'un personnage disparu...), mais c'est sympathiquement réalisé: belles images, analyseur de syntaxe fonctionnel, son écoutable. Que demander de plus? Un peu plus d'imprévu, peut-être...
Nous aimons: 6/10

WANTED
Edité et diffusé par Infogrames
Type: arcade/massacre
2 disquettes pour *Atari ST, Amiga* (285 F)



Un chasseur de primes, vu de dessus, trucide au six-coups toute une série de hors-la-loi, le tout sur scrolling vertical. Encore le syndrome de la Winchester: tout ça sent la répétition.
Nous aimons: 4/10

MADSHOW
Edité par Silmarils, diffusé par Loriciels
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST, Amiga* (220 F)



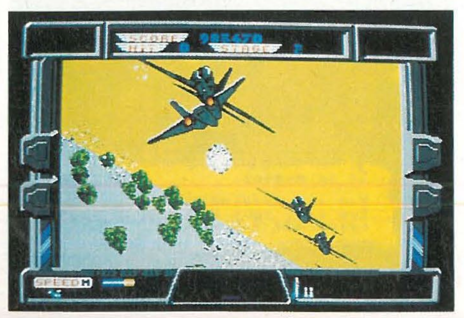
Difficile de faire original sous les arcades. Mais Silmarils s'en tire bien. Construit sur le modèle d'un jeu télé où l'on mise sa propre vie, *Madshow* tient ses promesses: assez *mad* pour qu'on sourit, assez *show* pour qu'on s'y frotte. Quatre arcades différentes.
Nous aimons: 6/10

SECRET DEFENSE
Edité et diffusé par Loriciels
Type: aventure
Disquette pour *Amstrad CPC* (195 F)



Coup de cœur pour cette aventure sans prétention, sortie en quasi-catimini sur *CPC*. C'est graphiquement joli, l'aventure est fort accessible, c'est drôle sans être répétitif: presque un modèle du genre. Un seul reproche: pourquoi faut-il recharger le programme à chaque échec?
Nous aimons: 7/10`

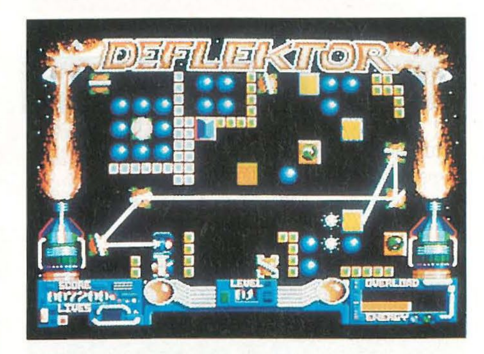
AFTERBURNER
Edité par Sega/Activision
Type: arcade/massacre
Disquette pour *Atari ST, Amiga* (249 F) et *Amstrad CPC* (149 F)



Adaptation du hit sur console, si beau, si rapide, si... Autant *Thunderblade* (dans le même genre) était réussi, autant *Afterburner* est raté: image hideuse, massacre sans intérêt. On aurait pu en dire du bien...il y a cinq ans.
Nous aimons: 2/10

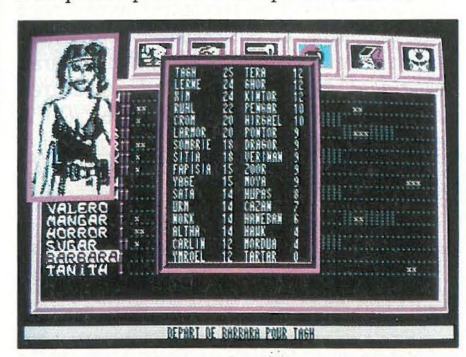
XERION
Edité et diffusé par Titus
Type: casse-briques
Disquette pour *MacIntosh* +, *SE* et *II* couleur (299 F)
On attendait mieux de *Titus* qu'un timide plagiat d'*Arkanoïd*. La Rolls des micros méritait sans doute plus. Mais quel plaisir pervers que de casser des briques sur *Mac II*!
Nous aimons: 4/10

ACTION ST
Edité par Star Games
Type: compilation/arcade
4 disquettes pour *Atari ST* (195 F)



Cinq jeux d'arcade de prix et d'intérêt modiques. Si *Masters of the Universe* réussit à faire aussi crétin que la série TV dont il est issu, *Deflektor*, où l'astuce et la patience sont de mise, sauve le coffret du pilori.
Nous aimons: 4/10

ZONE
Edité et diffusé par Loriciels
Type: adaptation de jeu de rôle
2 disquettes pour *PC* et compatibles (220 F)



Un jeu de rôle plaisant par son scénario et la stratégie nécessaire pour avancer. Le langage plaira aux familiers de Renaud (le chanteur), le monde post-apocalyptique aux amateurs de "Sci-Fi". Mais par J.P Andrevon, que c'est laid...
Nous aimons: 6/10

NO!
Edité par Ordilogic/Lankhor, diffusé par 16/32
Type: aventure
3 disquettes pour *C64* (199 F)

Une des plus belles aventures jamais écrites pour *C64*. Des heures de recherches passionnantes, graphiques et sonores dans un monde certes peu original, mais séduisant, où rôde le fantôme d'H.P. Lovecraft. La gestion avec menus déroulants est bienvenue.
Nous aimons: 8/10

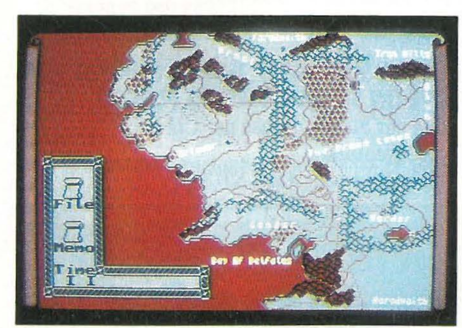
SUPERMAN
Edité par Tyne Soft, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade
2 disquettes pour *Atari ST, Amiga* (245 F)



Encore un superhéros adulé des foules, encore un prétexte à massacre borné. Si le scénario est superbanal (sauver le monde, quelle tristesse!), le graphisme et l'animation (à la *Space Harrier*) sauvent *Superman* d'un choc violent avec le plancher des supervaches.
Nous aimons: 4/10

THE ARCHON COLLECTION
Edité par Electronic Arts, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade/stratégie (?)
Cassette ou disquette pour *Amstrad CPC* (169 et 219 F)
Archon est un jeu déjà ancien plus ou moins copié sur les échecs, avec adjonction héroïco-fantastique. La réédition de deux volumes de la série ne nous transporte pas: c'est ingrat et lassant. Rien ne vaut un bon vieux pousse-bois.
Nous aimons: 5/10

WAR IN MIDDLE EARTH
Edité par Melbourne House
Type: wargame
Cassette pour *Amstrad CPC 464, Spectrum* (149 F)



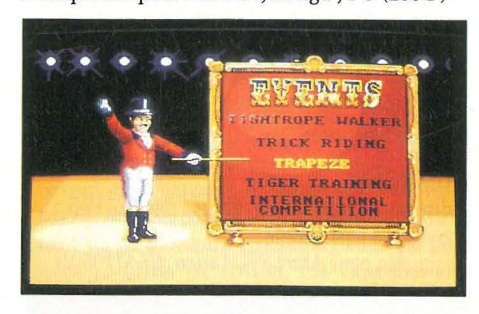
Le Seigneur des Anneaux sous forme de wargame: saluons sa venue. Les cartes fournies sur les Terres du Milieu nous ont semblé exactes, le jeu, très classique, un peu fastidieux. Mais cela vient surtout du support *CPC* cassette... Attendons plutôt la version 16 bits qui devrait sortir incessamment.
Nous aimons: patience...

R-TYPE
Edité par Electric Dreams, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade/massacre
2 disquettes pour *Atari ST* (235 F), *Amstrad CPC* (145 F)



Scrolling horizontal, vaisseau spatial, armements divers, nombreux ennemis. Stop. Feu à volonté! Ce vaisseau de type R est bien joli, mais il ne vole pas bien haut...
Nous aimons: 5/10

CIRCUS GAMES
Edité par Tyne Soft, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade
2 disquettes pour *Atari ST, Amiga , PC* (235 F)



Equilibrisme, voltige à cheval, trapèze, domptage du tigre... Autant de petites arcades charmantes et fort rafraîchissantes. Pour une fois, ces *Jeux du cirque* n'opposent pas des gros barbares velus. On s'ennuie toutefois assez rapidement. Dommage!
Nous aimons: 6/10

KENNEDY APPROACH
Edité et diffusé par Microprose
Type: simulation
Disquette pour *Atari ST* (225 F)



Si vous êtes un fanatique du contrôle aérien et anglophone confirmé, *Kennedy Approach* vous passionnera. Le trafic aérien et sa régulation sont plutôt bien simulés: cartes, radars, synthèse vocale (*"Roger..."*), aéroports existant en réalité. Attention: la complexité du jeu et l'aridité du sujet risquent de déconcerter. Et la qualité graphique n'est pas ce qui se fait de mieux.
Nous aimons: 6/10

FISH!
Edité par Rainbird
Type: aventure
Disquette pour *Atari ST, Amiga, C64, Amstrad CPC, Spectrum* (185 F en moyenne)



Un agent secret se transforme en poisson pour les besoins de sa mission. Attention! L'analyseur de syntaxe ne permet pas de tricher avec la langue de Tolkien. Cela dit, le jeu ravira les quelques élus qui se lanceront dans l'aquarium: c'est fort drôle et agrémenté de superbes images (sur *Amiga*).
Nous aimons: 7/10

LES BD
Edité et diffusé par Infogrames
Type: compilation
2 disquettes pour *TO8-TO9+* (199 F)
La Marque jaune, Iznogoud et les deux volumes des *Passagers du Vent* pour ceux qui Thomsonnent encore.
Nous aimons: 7/10

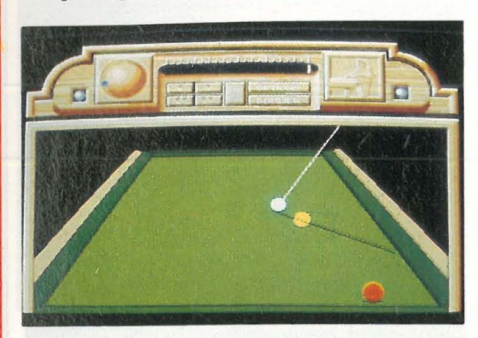
LES FUTURISTES
Edité par Infogrames
Type: compilation/arcade
2 disquettes pour *Amstrad CPC* (199 F)
Six jeux d'arcade un peu vieillots mais à prix tentant.
Nous aimons: 5/10

DESTINATION MATHS
Edité par Génération 5
Type: éducatif
Cassette ou disquette pour *Amstrad CPC* (175/199 F)



Les maths en s'amusant: premier produit d'une série destinée aux enfants du CP jusqu'à la sixième. Celui-ci s'adresse aux plus jeunes. Un éducatif tout plein de mini-jeux (casse-tête mathématiques, petits problèmes, mini-*Master Mind*...), pour s'amuser en développant logique et astuce.
Nous aimons: 7/10

BILLIARDS SIMULATOR
Edité par Ere Informatique, diffusé par Infogrames
Type: simulation
Disquette pour *Amiga* (249 F)



Comme le nom ne l'indique pas, c'est de billard français qu'il s'agit. Et c'est superbe: la vision 3D et le son atteignent la perfection. Les réactions sont impeccablement réalistes. Les novices apprendront beaucoup, notamment sur l'art de placer ses effets.
Nous aimons: 8/10

G.NIUS
Edité par Lankhor, diffusé par 16/32
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST* (199 F)



Un petit personnage doit traverser les salles d'un vaisseau en autodestruction. Un très bon jeu d'arcade, classique mais beau, peu novateur mais efficace. Un soft distrayant et 100% français.
Nous aimons: 7/10

LOMBARD RALLY
Edité par Mandarin Software, diffusé par Ubi Soft
Type: simulation/course automobile
2 disquettes pour *Atari ST* (269 F)



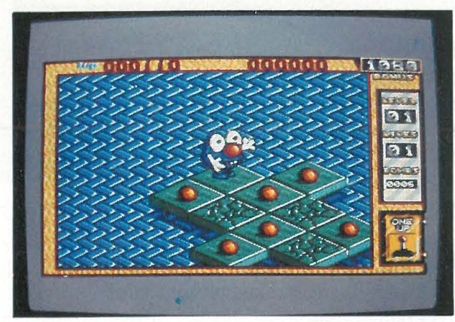
Au volant d'une Ford Sierra Cosworth, participez à une simulation complète de rallye (atelier de réparation, achat de pièces, interview). Hélas, si l'environnement est réussi, la course est très moyenne malgré des reliefs déroutants.
Nous aimons: 6/10

DOUBLE DRAGON
Edité par Melbourne House, distribué par SFMI
Type: arcade
2 disquettes pour *Amiga, Atari ST, C64* (195 F)



Adaptation de console d'arcade très réussie. Vous devez secourir votre fiancée enlevée par le big boss de la mafia locale. Affrontez toute la bande en faisant feu de tout bois: matraques, gourdins, fouets, poings... Le tout sur huit niveaux. Un des principaux points forts du soft est de permettre de jouer à deux.
Nous aimons: 7/10

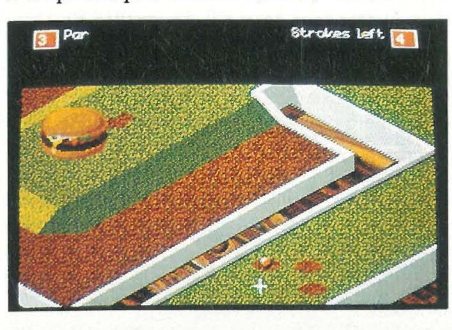
BOMBUZAL
Edité par Image Works, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade/stratégie
Disquette pour *Atari ST*, *Amiga*, *C64* (195 F)



Amateurs de casse-tête, vous allez vous éclater. Un petit personnage style *PacMan* se promène sur une mosaïque de carrés dont certains sont piégés. Vous devrez faire exploser les bombinettes en prenant bien soin de vous mettre à l'abri. En deux ou trois dimensions.
Nous aimons: 7/10

THE DUNGEON MASTER EDITOR
Edité par Softex, disponible chez Software Express, 212 Broad Street, Birmingham, Angleterre
Type: utilitaire
Disquette pour *Atari ST* (£11)
Vous êtes perdu entre le dixième et le onzième niveau du désormais immortel *Dungeon Master*? Pas de panique, ce programme édite les plans des niveaux parcourus avec l'emplacement des objets à prendre, la localisation et la force des monstres, les portes secrètes. Vous pouvez même les déplacer! Quelle honteuse tricherie... Dommage que Softex n'ait pas poursuivi à fond sa démarche afin qu'on puisse créer ses scénarios: c'est impossible. Attention! Ce soft ne fonctionnera pas sur *Dungeon Master II*.
Nous aimons: 7/10

ZANI GOLF
Edité par Electronic Arts, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade (mini-golf)
2 disquettes pour Atari ST (235 F)



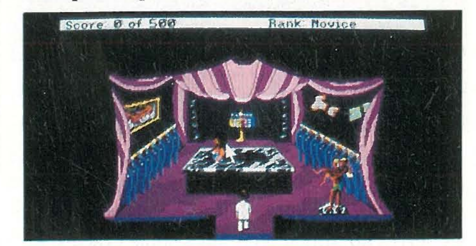
Des parcours très surprenants, truffés d'astuces et d'obstacles pour cette simulation de mini-golf. Le graphisme chargé ne facilite pas la visualisation. Mais c'est quand même bien plaisant.
Nous aimons: 6/10

VIVRE ET LAISSER MOURIR
Edité par Domark
Type: arcade
Disquette pour *Amiga* (225 F)



Détrompez-vous: vous n'êtes pas l'agent 007! Vous pilotez un hors-bord ultra-rapide en évitant les obstacles. Qu'est-ce que James est allé faire sur ce rafiot? Décevant.
Nous aimons: 4/10

LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE (IN SEVERAL WRONG PLACES)
Edité par Sierra, diffusé par Ubi Soft
Type: aventure(s)
3 disquettes pour *Atari ST*(329F)



Quel crétin, ce Larry! A peine installé, déjà plaqué. Le voilà de nouveau en quête.Les graphismes sont moins croustillants que le scénario. Pour américanophones forcenés.
Nous aimons: 6/10.

ELITE: MES TRUCS EN PLUS

LE COMMANDANT BUG DAMNE EST MAINTENANT UN VIEUX BAROUDEUR DE L'ESPACE. IL Y A CONSTATE QUELQUES REGLES ESSENTIELLES DONT VOUS POURREZ PROFITER POUR PROGRESSER PLUS VITE.

1. Nouvelles remarques

• Les astéroïdes et leur valeur. Comme moi, vous avez sans doute maugréé mille fois contre ces astéroïdes qu'on confond avec des *cargo canisters*. Par ailleurs, il est dit dans le manuel qu'avec un *mining laser*, on peut les pulvériser en petits morceaux que le *fuel scoop* ramasse ensuite (minerais). Mais cela suppose de mettre quelque part ce *mining laser*. Devant? Vous y avez mis votre arme, c'est logique; derrière ou sur les côtés apparaissent de lourdes difficultés de cadrage dues aux inversions des axes haut-bas ou droite-gauche au joystick. Mais alors que faire? Pas de panique, n'importe quel laser est capable d'éclater un astéroïde et, de temps en temps, celui-ci se décomposera en deux, trois ou quatre plaques bleu marine que vous pourrez ramasser avec votre *fuel scoop*. Le *mining laser* permet peut-être d'obtenir plus souvent ces plaques (rayon moins puissant?), appelées *platlets*.

• Au sujet des minerais; je conseille de conserver tout minerai ramassé au *fuel scoop*. En effet vous pouvez entasser jusqu'à 1 000 kg de minerais pour, évidemment, le volume d'une tonne. Cette réserve de marchandises attendra dans votre cargo la fin du jeu pour être vendue en un seul lot à prix cher: cela constitue une épargne pratique et peu gênante.

• Les *retro-rockets*, qui ne sont pas décrites dans le manuel (à l'écran, dans "*equip*", le dernier item) sont indispensables, arrivé à un certain stade. D'abord il n'y a quasiment aucune dépense dans le jeu et les profits s'accumulent ce qui permet quelques folies (8000 cr pièce!); ensuite celles-ci sont fort utiles en combat serré. Elles vous propulsent très vite en arrière à bonne distance de vos opposants qui croyaient déjà vous abattre. Cela donne le temps au laser de refroidir ou au pilote d'ajuster son tir. Hélas, elles ne fonctionnent que quatre fois, mais dans n'importe quelles circonstances.

• Dès que vous aurez acquis un *docking computer*, vous pourrez vous permettre d'être en permanence hors la loi. En effet le *docking* (voir "*options*" pour supprimer certaines animations un peu lentes) vous fait accéder aux stations dès que vous êtes dans leur aire de protection ("S" à l'écran) quels que soient les agresseurs éventuels que vous avez sur le dos. Ainsi les *viper* des flics de l'espace ne peuvent rien contre vous. Je déconseille cependant d'aller plus loin que le statut *fugitive* par crainte de représailles plus sérieuses, sauf si on choisit la piraterie!

• Voici les seuls produits que je conseille à l'achat:
- les drogues: oscillent entre 110 et 220 cr la tonne en moyenne (*offender*);
- les produits pharmaceutiques: oscillent entre 60 et 130 cr en moyenne, rares;
- les armes: oscillent entre 60 et 110 cr en moyenne;
- les computers: oscillent entre 55 et 105 cr en moyenne;
- les peaux et fourrures: oscillent entre 45 et 85 cr en moyenne;
- les Thargons (voir ci-dessous): vendre à partir de 45 cr;
- les Thargoïds et les Thargons: les redoutables Thargoïds enferment parfois au sein de leur lourd vaisseau une véritable fortune. De temps en temps, vous les verrez lâcher dans l'espace des petites capsules qui, au radar, apparaissent en gris, comme des Thargoïds. Pas de panique, ce sont des Thargons. A l'image des capsules de survie (*escape capsule*) les Thargons contiennent un ou plusieurs êtres thargoïdes qui prennent la fuite. Attention, ces capsules sont armées de lasers de base et parfois sortent pour aider le vaisseau mère en combat (et cinq ou six *pulse lasers* font bien un *military laser*!). Ces Thargons prendront plus souvent la fuite, et je vous conseille alors de les poursuivre une par une pour les avaler dans votre *fuel scoop*: cela vous rapportera x tonnes d'*aliens items* (seul moyen de s'en procurer). Vous aurez en général l'occasion d'en attraper au moins deux. Rappel: capturer une capsule de survie donne x tonnes d'esclaves.

2. Conseils tactiques et stratégiques

Comment savoir où aller:

• Tant que vous n'êtes pas bien équipé (*military laser*, *energy unit*, *ECM system*, *docking computer*), évitez les *anarchy*, *feudal*, *multi-government* et même le *dictatorship* au tout début.

• Alternez autant que possible planète de haut niveau technologique et planète de bas niveau. Note: il existe des planètes de niveau1 ou 2 (*anarchy* et *feudal* essentiellement) et de niveau 13, 14 et même 15 (gouvernements évolués), mais elles sont rares (le manuel indique entre 1 et 12 seulement).

• Alternez autant que possible planète axée sur l'industrie et planète axée sur l'agriculture.

• Dès que vous serez équipé, préférez les *communist*, *dictatorship* et *multi-government*: beaucoup de combats, mais beaucoup de cargos à ramasser.

• Au sortir de l'hyperespace, avant d'enclencher le *jump*, ciblez un missile (appuyez sur T): le témoin devient rose et le missile sera prêt à être verrouillé sur n'importe quel ennemi. Vous gagnez du temps.

• Personnellement, je privilégie les combats statiques. Dès que des ennemis apparaissent, je stoppe les machines, je cible, je dégomme. Par rapport au mouvement, je gagne du temps de tir sur mes adversaires (qui ne tirent jamais qu'à vue) et une grande facilité lors du cadrage.

• Si vous le pouvez, essayez d'identifier systématiquement vos adversaires, vous apprendrez à les connaître. Les Sidewinder par exemple sont détruits en trois ou quatre rafales seulement; Les *ASP MKII*, dont la couleur les fait se confondre avec le ciel (difficile à cibler), ne contiennent jamais de cargo mais ont toujours un ECM (comme les Thargoïds); etc.

3. Les missions

Numéro 1: détruire un méga-vaisseau appartenant à la Fédération. Elle vous rapportera 40 000 crédits.

Numéro 2: On vous propose d'acheminer à l'autre bout de la galaxie, les plans secrets des fameux vaisseaux Thargoïds. On vous assure que personne n'est au courant de l'existence de ces documents dans vos soutes. Evidemment, dès votre premier hyperespace, vous rencontrerez quatre ou cinq (!) Thargoïds et là... Je n'ai pas encore trouvé le moyen de leur survivre. Faut-il alors refuser la mission? (En cours de test.)

En 100 000 points environ, j'ai visité 190 planètes et répertorié plus de 140 races extraterrestres.

On ne marque des points qu'en proportion des vaisseaux abattus. Le commerce n'intervient pas.

BUG DAMNE

LA MICHRONIQUE DE BUG DAMNE

Las... Las... Aurais-je pu deviner que le nom de l'auteur de ces lignes porterait à ce point malheur à sa propre rubrique! En fait de bugs damnés, il s'en est trouvé quatre de trop dans la première Micromanie, consacrée à *Explora*. Avec les plus plates excuses du responsable, voici les corrections.

Donc, en Egypte, le premier commandement était Nord et non Ouest. Après avoir actionné la deuxième manette (pour ouvrir le sarcophage), il fallait actionner la troisième, puis la quatrième et enfin la cinquième manette. Examiner le tombeau, prendre la bague et la carte et enfin actionner la deuxième manette et redescendre.

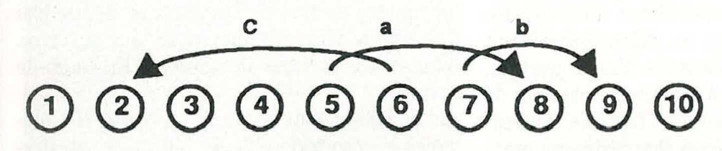
Au Mexique, après avoir pris le collier (au début), quatre commandements Ouest vous amènent à l'indien. Et pour finir, après avoir pris la clef dans le petit temple suivez les commandements: Ouest, Nord-Ouest, Nord-Est, Nord-Est, Nord, Nord, Nord-Ouest, Nord-Ouest, Nord-Est, Est. Ouf!, précisait même le texte buggé. Funeste soupir...

PARCOURS ET CIRCUITS

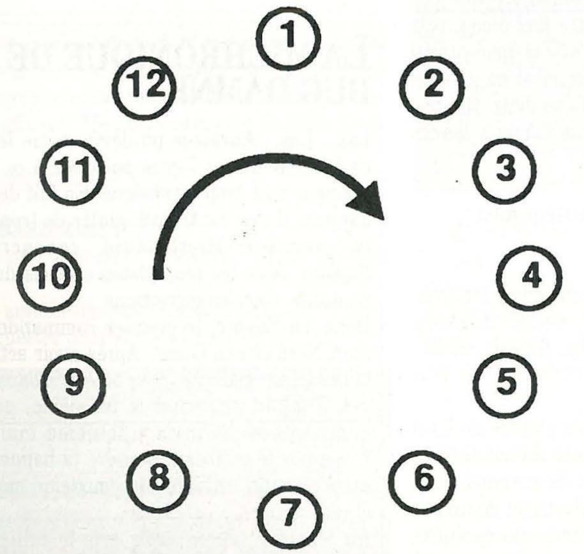
HUIT CASSE-TETE POUR EXPERTS

A SAUTE JETONS

Vous aviez été nombreux à vous passionner pour les casse-tête de déplacements de jetons du n° 40. En voici un nouveau non dénué d'intérêt.
Dix jetons sont disposés en ligne droite. Un jeton ne peut se déplacer qu'en sautant par-dessus deux autres (consécutifs, espacés ou en pile) à condition qu'ils soient suivis par un troisième. Le jeton déplacé est alors posé sur le troisième pour former une pile de deux jetons.
Par exemple, le jeton 5 peut sauter par-dessus les 6 et 7 et venir former une pile avec le 8 (a). Le 7 peut alors sauter par-dessus la pile ainsi formée par le 5 et le 8 et venir former une pile avec le 9. Le 6 pourra sauter par-dessus les 4 et 3 pour venir former une pile avec le 2.
Le problème? Comment, après cinq déplacements, se retrouver avec cinq piles de deux jetons?



LA RONDE



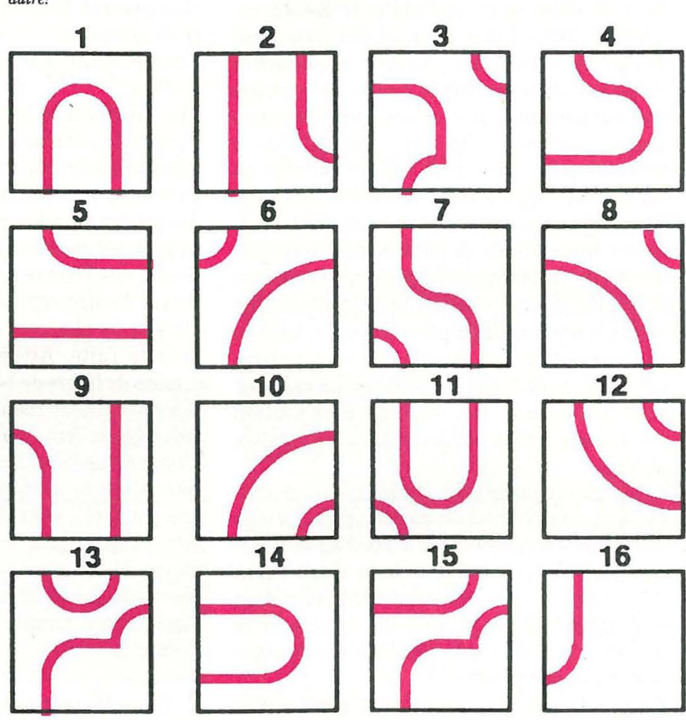
La règle de déplacement est identique à celle du problème précédent. Mais ici, il y a douze jetons et ils sont placés en cercle. Contrainte supplémentaire: les déplacements se font toujours dans le même sens, celui des aiguilles d'une montre.

Quels sont les six déplacements successifs qui vous permettront d'obtenir six piles de deux jetons?

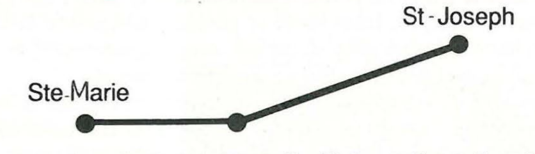
IL FAUT QU'UNE BOUCLE SOIT FERMEE

Il vous faut ici assembler ces seize pièces en un carré 4 X 4 de manière qu'apparaissent en rouge, un circuit fermé. La boucle ainsi formée doit être unique.
Il y a plusieurs solutions. Mais, avec ce matériel, on peut se poser d'autres problèmes. Par exemple:
• Réaliser deux circuits fermés distincts, l'un étant entièrement à l'intérieur de l'autre.
• Réaliser un trajet continu reliant un des côtés du carré au côté opposé.
Le casse-tête proposé est assez facile à condition de découper les pièces*.

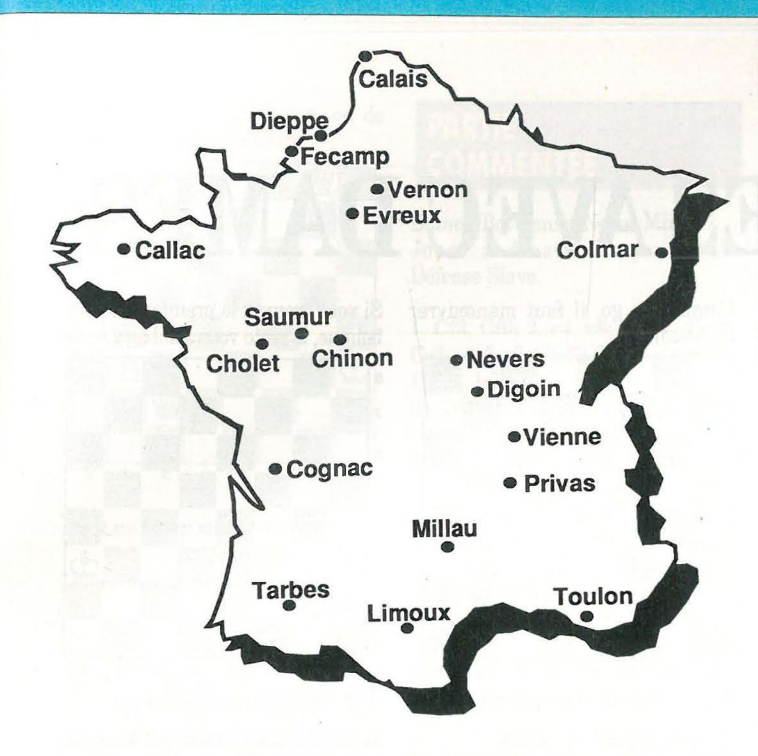
**NdSdV (Note du Service des Ventes): ne découpez pas le J&S de votre collection. Achetez-en un autre!*



LES DEUX CYCLISTES



La route qui va de Sainte-Marie-La-Plaine à Saint-Joseph-du-Mont comporte d'abord une partie de plat, puis une côte de pente constante. Tous les dimanches, deux cyclistes partent à la même heure, l'un de Sainte-Marie, l'autre de Saint-Joseph. Il se rendent respectivement à l'autre village, puis reviennent aussitôt à leur point de départ. A l'aller, les deux cyclistes se croisent à 4,9 km de Sainte-Marie et au retour à 9,9 km de ce même village.
Les cyclistes roulent à 30 km/h sur le plat, à 16 km/h en côte et à 48 km/h en descente.
Au fait, quelle distance sépare Sainte-Marie de Saint-Joseph?



LE TRAJET DU REPRESENTANT DE COMMERCE

Parti le premier du mois de son domicile, à Nevers, Monsieur Van de Too fait le point de son périple en cette fin de mois. Il a noté sur son agenda chacune des villes qu'il a visitées.

Il constate que le nom de chaque étape n'a aucune lettre commune avec le nom de l'étape précédente.

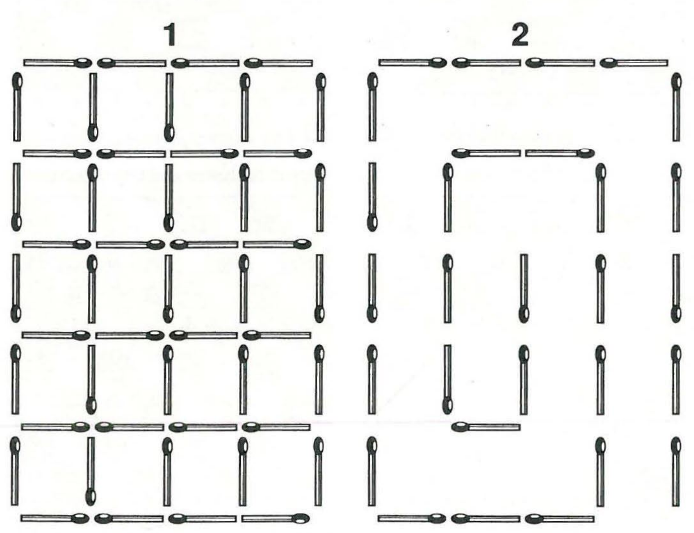
S'il vous précise qu'il est passé à Saumur avant Colmar, saurez-vous reconstituer son trajet?

LA SPIRALE D'ALLUMETTES

A partir d'un rectangle entièrement quadrillé d'allumettes, on peut obtenir un chemin en spirale. Il suffit d'enlever un certain nombre d'allumettes, comme sur notre exemple.

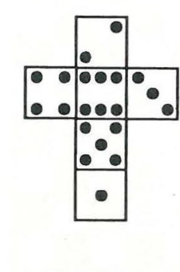
Paul a construit un rectangle quadrillé comme celui de la figure 1. Puis il a ôté un certain nombre d'allumettes pour obtenir une spirale comme celle de la figure 2. Sa spirale est formée de 142 allumettes.

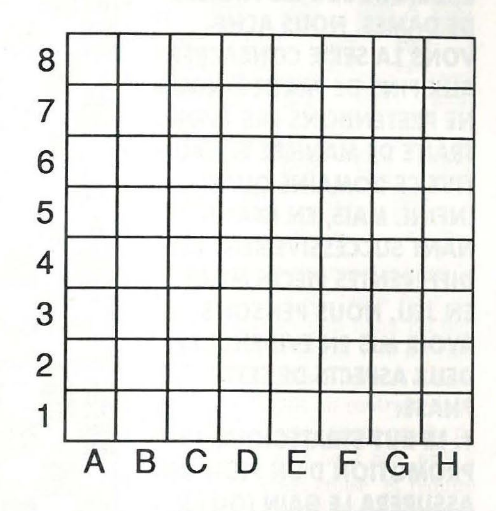
Quelles étaient les dimensions de son rectangle (longueur et largeur en nombre d'allumettes).



DÉ... PLACEMENT

Un dé, dont le développement est donné ci-dessous, part de la case A1 de l'échiquier ci-dessous. Au départ, la face 6 est au-dessus, la face 5 devant et la face 3 à droite. Le dé (dont chaque face est de la même dimension qu'une case de l'échiquier) se déplace en roulant d'une case à une case voisine en pivotant autour de l'arête confondue avec le côté commun aux deux cases. A chaque déplacement, il se déplace ainsi d'autant de cases qu'il y a au départ de points sur sa face supérieure. Un même déplacement se fait toujours en ligne droite et, à aucun moment, le dé ne peut sortir de l'échiquier.





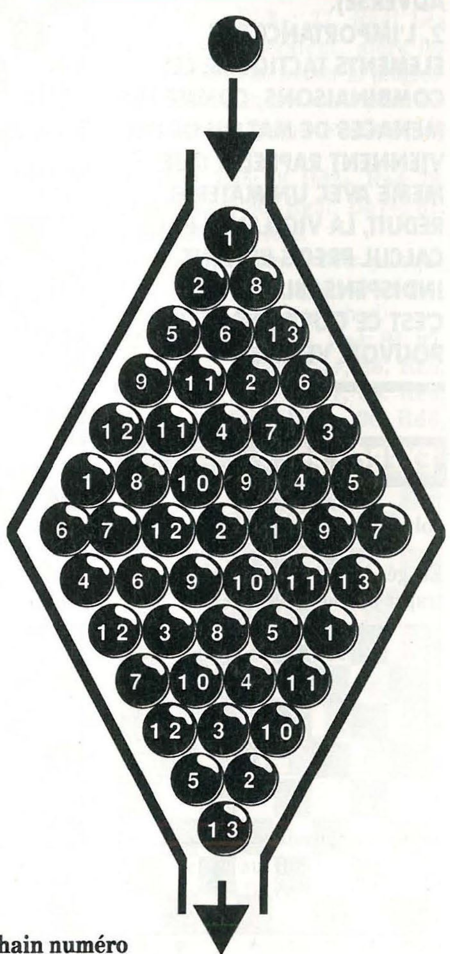
BILLARD JAPONAIS

Lorsqu'une bille arrive d'en haut, elle descend de ligne en ligne en passant de l'alvéole ou elle se trouve à une (ou un, voir page 36) alvéole adjacent(e).

Elle commence toujours par l'alvéole 1. Puis elle descend en 2 ou en 8. De 2, elle peut descendre en 5 ou en 6.

De 8, elle peut descendre en 6 ou en 13, etc. Une bille passe donc toujours par treize alvéoles lors de sa descente.

Une bille est passée par treize alvéoles, tou(te)s de valeurs différentes. Trouvez son trajet!



Solutions dans le prochain numéro

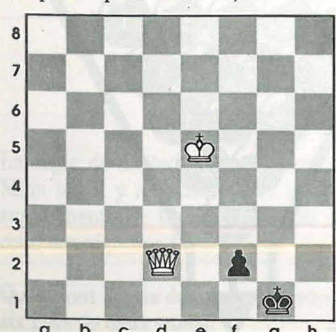
FINS DE PARTIES AVEC DAMES

AVEC CETTE SECONDE RUBRIQUE SUR LES FINALES DE DAMES, NOUS ACHEVONS LA SERIE CONSACREE AUX FINS DE PARTIES. NOUS NE PRETENDONS PAS AVOIR TRAITE DE MANIERE EXHAUSTIVE CE DOMAINE QUASI INFINI. MAIS, EN EXAMINANT SUCCESSIVEMENT LES DIFFERENTES PIECES MISES EN JEU, NOUS PENSONS AVOIR MIS EN EVIDENCE LES DEUX ASPECTS DE CETTE PHASE:
1. LE BUT STRATEGIQUE: LA PROMOTION D'UN PION QUI ASSURERA LE GAIN (OU LA LUTTE POUR EMPECHER LA PROMOTION D'UN PION ADVERSE).
2. L'IMPORTANCE DES ELEMENTS TACTIQUES: LES COMBINAISONS, COMME LES MENACES DE MAT OU DE PAT VIENNENT RAPPELER QUE MEME AVEC UN MATERIEL REDUIT, LA VIGILANCE ET LE CALCUL PRECIS RESTENT INDISPENSABLES.
C'EST CE QUE VOUS ALLEZ POUVOIR VERIFIER!

EXERCICES

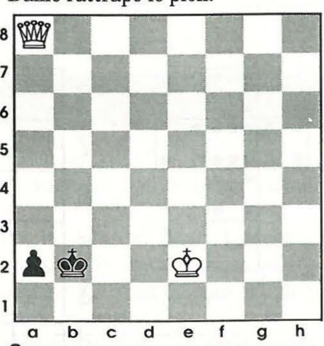
solutions page 101

En général, la Dame ne peut rattraper un pion "Fou". Ici, si.



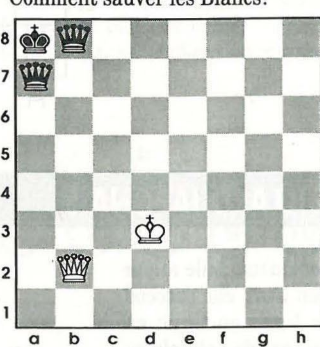
1 *Les Blancs jouent et gagnent*

Une autre exception: ici encore, la Dame rattrape le pion.



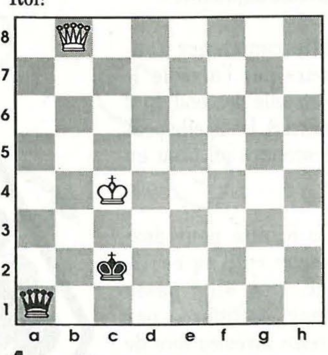
2 *Les Blancs jouent et gagnent*

Comment sauver les Blancs?



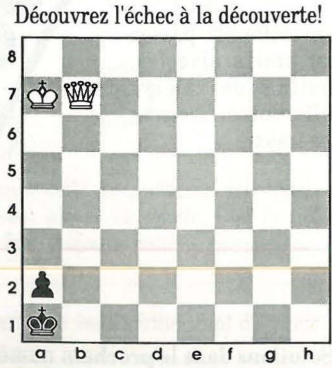
3 *Les Blancs jouent et font nulle*

Ne vous trompez pas d'échec au Roi!



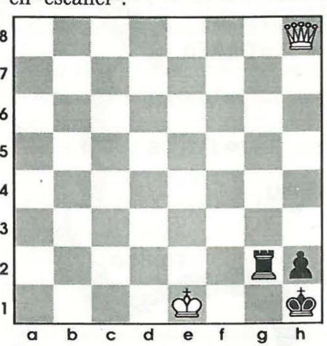
4 *Les Blancs jouent et gagnent*

Découvrez l'échec à la découverte!



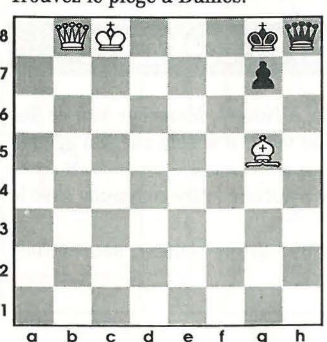
5 *Les Blancs jouent et gagnent*

Comme au go, il faut manœuvrer en "escalier".



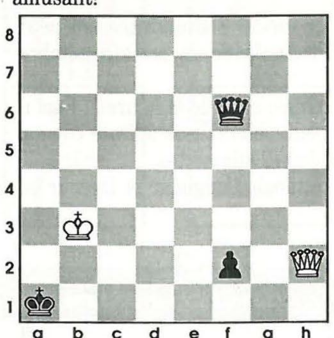
6 *Les Blancs jouent et gagnent*

Trouvez le piège à Dames.



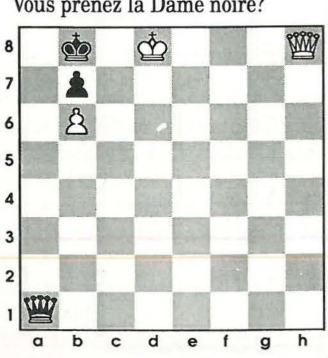
7 *Les Blancs jouent et gagnent*

C'est bien connu, à trois, c'est plus amusant!



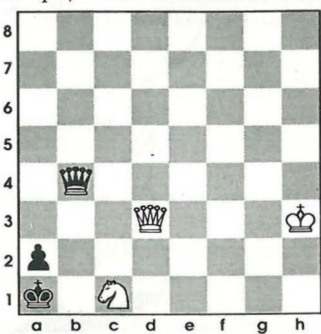
8 *Les Blancs jouent et font nulle*

Vous prenez la Dame noire?



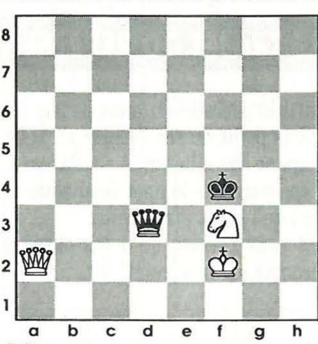
9 *Les Blancs jouent et gagnent*

Si vous trouvez le premier coup diabolique, le reste vous semblera facile.



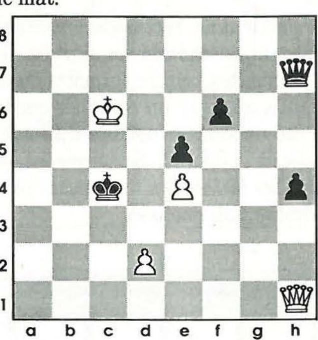
10 *Les Blancs jouent et gagnent*

Le ballet Dame-Cavalier fait merveille.



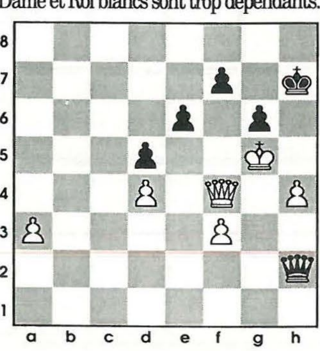
11 *Les Blancs jouent et gagnen*

Même en finale, pensez à chercher le mat.



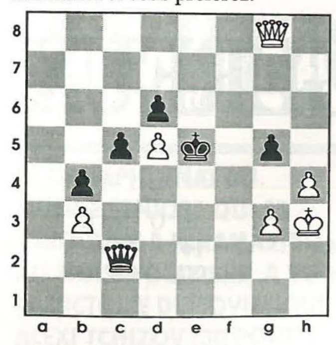
12 *Les Blancs jouent et gagnent*

Dame et Roi blancs sont trop dépendants.



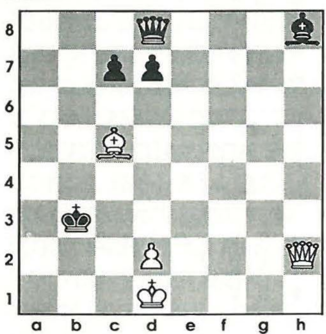
13 *Les Noirs jouent et gagnent*

Un problème de liquidation, ou de transition si vous préférez.



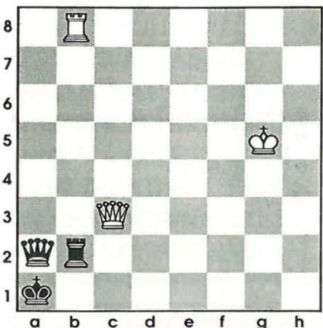
14 *Les Noirs jouent et gagnent*

Croyez-moi, le pion blanc a de l'avenir...



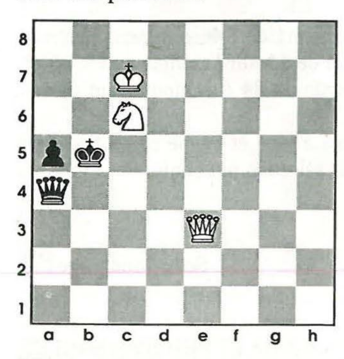
15 *Les Blancs jouent et gagnent*

Résolvez-moi ce casse-tête, il en vaut la peine!



16 *Les Blancs jouent et gagnent*

Pour conclure voici un mécanisme huilé à la perfection.

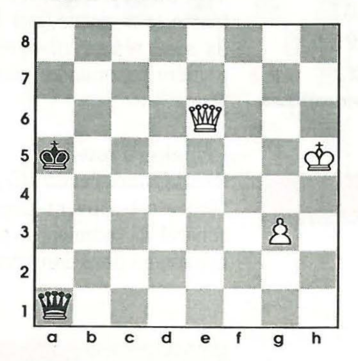


17 *Les Blancs jouent et gagnent*

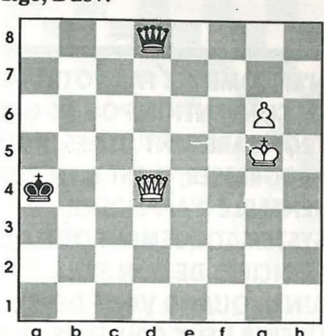
PARTIE COMMENTEE

Blancs: Botvinnik; Noirs: Minev Jouée à Amsterdam en 1954. Défense Slave.

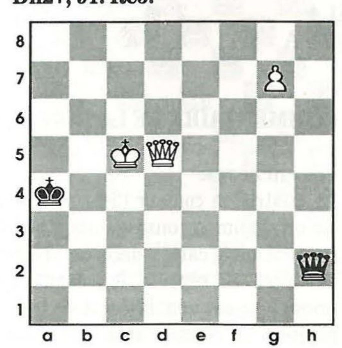
1. Cf3, Cf6; 2. c4, c6; 3. d4, d5; 4. Cc3, e6; 5. e3, Cbd7; 6. Fd3, d x c4; 7. F x c4, b5
(la "Variante de Méran". Les Noirs obtiennent un jeu de pièces actif au prix de l'affaiblissement de quelques cases à l'aile-Dame)
8. Fd3, b4; 9. Ce4, Fb7.
(une imprécision d'après Botvinnik qui préconise 9... C x e4 avant de développer le Fou)
10. C x f6+, g x f6
(après 10... C x f6; 11. e4! La position noire serait bien passive aussi Minev cherche-t-il des complications en renonçant au petit roque)
11. e4, Fd6; 12. 0-0, Tg8; 13. De2, Da5; 14. Cd2!, 0-0-0?
(le recul 14... Dc7, attaquant h2, était bien meilleur. Le Roi noir n'est pas plus en sûreté à l'aile-Dame qu'au centre)
15. Cc4, Dc7; 16. f4, c5; 17. a3, f5; 18. a x b4, Cf6; 19. Ca5?
(comme Botvinnik l'indique lui-même, un net avantage était obtenu par 19. b x c5!, f x e4; 20. C x d6+!, T x d6; 21. Fb5!, T x d4; 22. c6! puis le développement du Fou en e3. Avec le coup du texte les Blancs menacent 20. Fa6, mais la réplique noire fut "oubliée" par Botvinnik)
19. ...c4!; 20. C x b7
(sur 20. F x c4, F x e4 l'initiative passerait aux Noirs)
20. ...c x d3; 21. C x d6+, T x d6; 22. D x d3, f x e4; 23. De2, Db7
(23. ...T x d4 eut été puni par 24. Fe3)
24. f5!
(d'un coup la colonne f et la diagonale c1-h6 s'ouvrent en faveur des Blancs)
24. ...Cd5; 25. D x e4, C x b4
(les Noirs évitent ainsi une défaite rapide due à l'exposition de leur Roi et préfèrent une finale tout aussi désespérée)
26. D x b7+, R x b7; 27. f x e6, f x e6; 28. Tf7+, Rc6; 29. Fe3, Rd5; 30. T x h7, Cc6.
31. Ff4?
(une erreur qui va coûter le pion d4 sans raison. La victoire devait s'obtenir par 31. Th5+!, Rc4; 32. Tc5+!, Rd3; 33. Tc3+, Re4; 34. Te1, ou 31. ...Re4; 32. Te1! avec dans les deux cas des menaces très fortes sur le Roi noir)
31. ...Tdd8; 32. Fc7, Th8!
(le coup qui échappa à Botvinnik. Les Noirs empêchent ainsi l'entrée de la Tour blanche en d7)
33. Tg7, Thg8; 34. Th7, Th8; 35. Tg7, Thg8; 36. Tf7, Tgf8; 37. Taf1, T x f7; 38. T x f7, Tc8; 38. Fe5, C x d4; 40. F x d4, R x d4; 41. Rf2, a5; 42. g4
(sur un jeu passif comme 42. Tb7, les Noirs pourraient profiter de la position active de leur Roi pour tenter de mettre en valeur leur pion passé central)
42. ...Tc2+; 43. Rg3, T x b2; 44. g5, a4; 45. g6, Tb1; 46. Rh4, Tg1; 47. Rh5, Rc4; 48. Tf4+, Rb5; 49. Tf3, Rb4; 50. Tf4+, Rb5; 51. Tf3, Rb4; 52. Tg3!, T x g3; 53. h x g3, a3; 54. g7, a2; 55. g8=D, a1=D; 56. Dg4+, Ra5; 57. D x e6



(ainsi l'avantage des Blancs s'est-il transformé, après les deux chances de gain manquées, en une finale de Dame avec un pion de plus. Sur une colonne "Cavalier" le pion est plus facile à promouvoir que s'il s'agissait d'un pion "Tour". Un jeu précis et patient est cependant requis pour gagner ce genre de positions car la Dame noire ne va cesser de harceler le Roi par des échecs, et il sera très difficile de trouver le temps de pousser le pion)
57. ...Dh8+; 58. Rg6!
(curieusement le Roi blanc trouve ici un abri provisoire contre les échecs)
58. ...Dc3; 59. g4, Dd2
(non 59. ...Dd3+??; 60. Df5+!. Un échec croisé)
60. g5, Dd4
(maintenant le Roi blanc devra quitter son havre de paix si l'on veut pousser le pion plus avant)
61. Df5+, Ra4
(la sixième rangée était interdite à cause de 62. Df6+!)
62. Rh5, Dh8+; 63. Rg4!, Dh1
(suicidaire aurait été 63. ...Dd4+ à cause de 64. Df4)
64. Df4+, Ra5; 65. De5+, Ra4; 66. g6, Dd1+
(les Noirs peuvent recommencer les échecs et Botvinnik avoua avec franchise ne pas avoir trouvé le plan gagnant dans les coups qui suivent et avoir dû attendre l'ajournement au 73e coup pour comprendre la manœuvre de gain)
67. Rg5, Dd8; 68. Rf5, Dc8+; 69. Rf4, Dc1+; 70. De3, Dc7+; 71. De5, Dc1+; 72. Rf5, Dc8+, 73. Rg5, Dd8+.



(la position d'ajournement est la même qu'il y a six coups pour les raisons exposées plus haut. En tentant de monter le Roi vers les rangées du haut, les Blancs n'obtiennent rien. Il faut au contraire laisser le Roi sur une rangée proche de celle du Roi noir pour être prêt à donner un "échec croisé" et réduire d'autant les possibilités d'échecs de la Dame noire)
74. Df6!, Dd5+; 75. Df5, Dd8+; 76. Rh5, De8.
(sur 76. ...Dh8+; 77. Rg4! Les échecs s'arrêteraient, alors les Noirs tentent de freiner la progression adverse en clouant le pion. Un stratagème classique en finale de Dames)
77. Df4+, Ra5; 78. Dd2+, Ra4; 79. Dd4+, Ra5; 80. Rg5!, De7+; 81. Rf5!, Df8+; 82. Re4!
(interrompant les échecs puisque 82. ...De7+ ou 82. ...De8+ se voient répondre 83. De5 avec échec!)
82. ...Dh6; 83. De5+, Ra4; 84. g7, Dh1+; 85. Rd4, Dd1+; 86. Rc5, Dc1+; 87. Rd6, Dd2+; 88. Re6, Da2+; 89. Dd5, De2+, 90. Rd6, Dh2+; 91. Rc5!



91. ... Les Noirs abandonnent
(tout échec au Roi blanc amène l'échange des Dames)

NICOLAS GIFFARD

PRIORITE AU FLANC DANGEREUX

N'ENCOMBREZ PAS VOTRE MEMOIRE DE CONVENTIONS OU DE GADGETS TROP RAREMENT UTILES. POUR PROGRESSER, IL EST BIEN PLUS RENTABLE D'APPLIQUER SYSTEMATIQUEMENT QUELQUES PRINCIPES DE BON SENS. AINSI, QUAND VOUS DEVEZ LIBERER DEUX COULEURS, IL FAUT COMMENCER PAR FAIRE SAUTER LA REPRISE DU FLANC DANGEREUX.

LA DONNE DU MOIS

Nord:
♠ 10 9
♥ A D V 5 4
♦ A R
♣ 8 5 3 2

Ouest:
♠ R 7 6 3
♥ 9 6
♦ 8 5
♣ D V 10 9 6

Est:
♠ 8 5 4
♥ R 10 7 3
♦ D V 9 2
♣ 7 4

Sud:
♠ A D V 2
♥ 8 2
♦ 10 7 6 4 3
♣ A R

La bonne séquence d'enchère:

Sud	Nord
1 ♦	1 ♥
1 ♠	2 ♣
2 S A	3 S A

COMMENTAIRE DE LA DONNE:

Les enchères:
La quatrième couleur (2♣) permet de montrer un minimum de onze points d'honneur et très souvent cinq cartes dans la première couleur annoncée. En réponse, le partenaire donnera en priorité un soutien différé avec trois cartes à ♥, répétera sa couleur avec une main irrégulière ou, enfin, nommera deux ou trois sans atout selon sa force avec un arrêt dans la quatrième couleur annoncée.

Le jeu de la carte:
Après l'entame vous avez six levées en tête et trois couleurs affranchissables. Eliminons immédiatement les ♦, car d'une part nous manquons de communications, et, par ailleurs, il faudrait que les ♦ soient répartis 3-3. Pour réussir le contrat, il faut réaliser cinq levées dans les couleurs majeures. Si les ♣ sont 4-3, le contrat n'est pas en danger, il faut donc essayer de se prémunir contre les ♣ 5-2.

Rentrez au mort par le R♦ et tentez l'impasse ♠; si Ouest prend et rejoue ♣, l'impasse ♥ sera tentée sans risque (soit Est n'a plus de ♣, soit ils sont répartis). Il est important de comprendre pourquoi en commençant par l'impasse ♥, on chute.

Principe à retenir
Quand vous devez affranchir deux couleurs, l'ordre est souvent important, il convient en général de commencer par la couleur qui rend la main au flanc dangereux.

EXERCICES

TESTEZ VOS ENCHERES

Les enchères forcing et non forcing (voir *Les Dossiers d'entraînement* de Philippe Soulet et Philippe Cronier aux Editions du Bridgeur):

1
♠ 3
♥ R D 6 2
♦ R 10 4
♣ A D 9 5 3

S	O	N	E
		1♠	-
2♣	-	2♥	-
?			

2
♠ 8 2
♥ R V 10 4
♦ A R 9 6 3
♣ A 4

S	O	N	E
		1♣	-
1♦	-	1♥	-
?			

3
♠ 10 7 6 4
♥ 8 3
♦ R D 10 6 4 3
♣ 6

S	O	N	E
		1♣	-
1♦	-	1♥	-
1♠	-	3	-
?			

4
♠ 8 4
♥ A D 7 6
♦ D V 8 4
♣ R 10 9

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
1SA	-	3♦	-
?			

5
♠ R V
♥ V 7 6 4
♦ R V 6 4
♣ R 7 6

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
1SA	-	2♥	-
?			

TESTEZ VOTRE JEU A LA CARTE

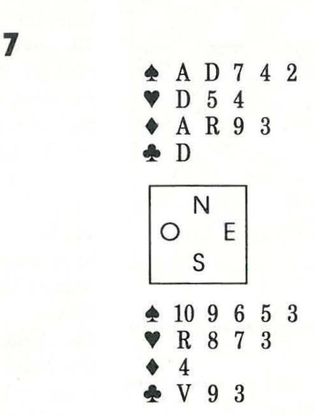
6

Nord:
♠ 10 6 5
♥ 10 7 3
♦ A 4
♣ 8 7 6 3 2

Sud:
♠ R V 9 8 4 3 2
♥ A R V
♦ R V
♣ 5

Ouest est intervenu à 1SA. Jouerez-vous ce coup aussi bien que Michel Lebel?
Vous devez gagner 4♠ sur l'entame d'As et Roi ♣ (Est a fourni le 9 et le 10 en pair-impair).

7



Nord:
♠ A D 7 4 2
♥ D 5 4
♦ A R 9 3
♣ D

Sud:
♠ 10 9 6 5 3
♥ R 8 7 3
♦ 4
♣ V 9 3

Ouest ayant ouvert de 3♣, comment jouerez-vous le contrat de 4♠ sur l'entame de l'As ♣ et la contre-attaque du 2♦ (les atouts sont partagés)?
Christian Mari a joué et gagné ce contrat lors d'une finale de sélection nationale.

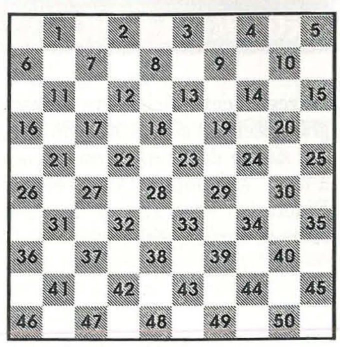
Solutions page102

FREDDY SALAMA ET PHILIPPE SOULET

TCHIZOV MAGISTRAL

LE CHAMPIONNAT DU MONDE SENIORS QUI SE DEROULAIT A PARAMARIBO, AU MOIS D'OCTOBRE, A VU LA VICTOIRE DU SOVIETIQUE ALEXI TCHIZOV (30 POINTS) SUIVI DE SIJBRANDS (PAYS-BAS) ET GANTWARG (URSS) EX AEQUO A TROIS POINTS DERRIERE. CES DEUX JOUEURS DISPUTERONT UN MATCH DE DEPARTAGE EN SIX PARTIES QUI DESIGNERA LE CHALLENGER DU NOUVEAU CHAMPION DU MONDE. AVEC, A LA CLE, LE TRADITIONNEL MATCH EN VINGT PARTIES AU MOIS D'OCTOBRE PROCHAIN. A SON SCORE PHENOMENAL, TCHIZOV A AJOUTE LA MANIERE. SES PARTIES FURENT D'UNE GRANDE QUALITE. LES DEUX PREMIERES POSITIONS EN DONNENT UN APERÇU. SUR LES SIX DIAGRAMMES SUIVANTS, LES AUTRES PARTICIPANTS MONTRENT QU'IL N'A PAS EU L'EXCLUSIVITE DU JEU BRILLANT! UN CHAMPIONNAT DU MONDE EXCEPTIONNEL !

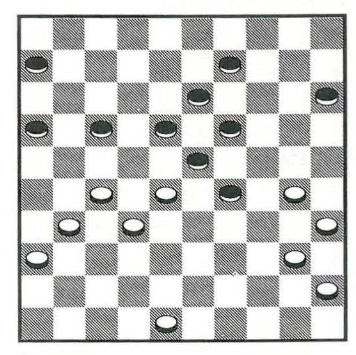
CODIFICATION DE LA GRILLE



Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

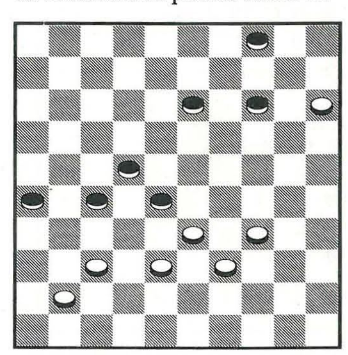
EXERCICES

Par quelques menaces tactiques, comment forcer l'adversaire à donner un pion et deux coups plus tard à abandonner?



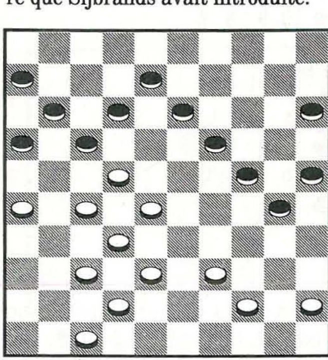
1 *Les Blancs jouent et gagnent*

Ou comment construire une attaque de débordement gagnante en se servant du pion de bande 15.



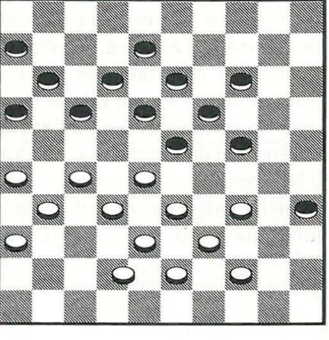
2 *Les Noirs jouent et gagnent*

En jouant 48-42, Wallen (Costa-Rica) a oublié la menace élémentaire que Sijbrands avait introduite.



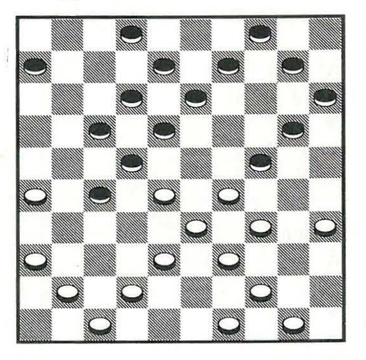
3 *Les Noirs jouent et gagnent*

Mamina N'Diaye (Mali) est un redoutable joueur de combinaisons. Il nous en administre encore une fois la preuve, face à Leandro (Noirs), qui essuyera là sa seule défaite du tournoi.



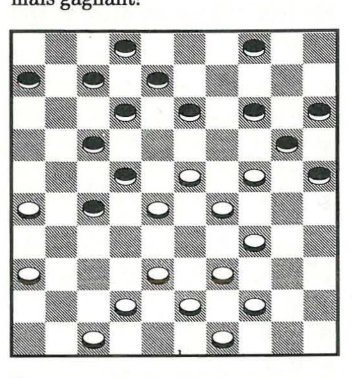
4 *Les Blancs jouent et gagnent*

Le Brésilien Leandro a été la grande révélation de ce tournoi. Ici, il nous montre un des aspects de son talent: la combinaison.



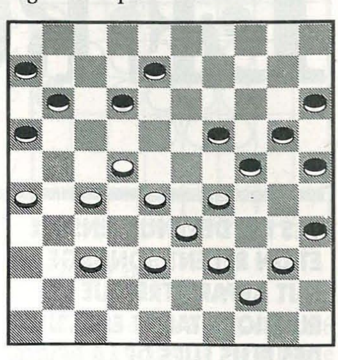
5 *Les Blancs jouent et gagnent*

La plus belle combinaison de ce championnat du monde. Le coup de Dame, difficile à trouver, est cher, mais gagnant!



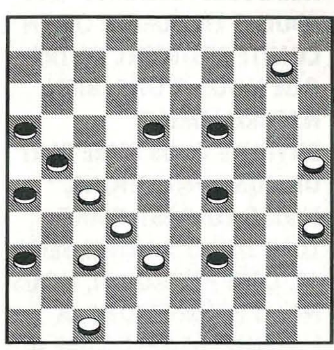
6 *Les Blancs jouent et gagnent*

Le champion de France aurait pu, s'il n'avait pas eu la volonté de faire nulle à tout prix contre Clerc, forcer le gain d'un pion. Comment?



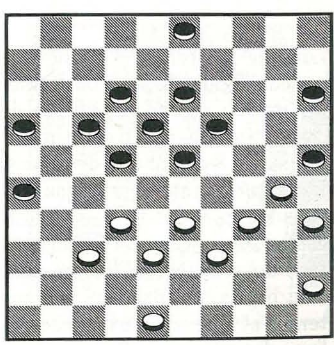
7 *Les Noirs jouent et gagnent un pion*

Après avoir dominé le milieu de partie, Sijbrands conclut par un magnifique coup tournant.



8 *Les Blancs jouent et gagnent*

Les cases 32 et 34 sont occupées par des pions blancs. Comment les Noirs font-ils quitter ces cases aux Blancs pour réaliser une rafle décisive?



9 *Les Noirs jouent et gagnent*

Solutions page 102

LUC GUINARD

LE ROI SECOND

J&S EST DEVENU MENSUEL ET UN RECENT SONDAGE FAIT APPARAITRE QUE LA RUBRIQUE TAROT EST L'UNE DES PLUS LUES DE LA REVUE. MAIS QUI SONT CES JOUEURS QUI NOUS TEMOIGNENT UNE TELLE CONFIANCE? EH BIEN, C'EST LE GROS DES TROUPES, LES AMATEURS "ECLAIRES" QUI JOUENT EN FAMILLE OU EN COMITE RESTREINT. OUTRE QUE NOUS AYONS, BIEN NATURELLEMENT, ENVIE DE VOUS FAIRE PART DE NOS CONVICTIONS, NOTRE ROLE EST AVANT TOUT D'ETRE A VOTRE SERVICE. C'EST POURQUOI, NOUS NOUS EFFORCERONS, A L'AVENIR, DE REPONDRE A VOS ASPIRATIONS SOUS FORME DE THEMES DE BASE ET D'EXEMPLES PRIVILEGIES QUI NE SONT PAS DU SEUL RESSORT DE QUELQUES JOUEURS "COMPETITIFS".

Lorsque le preneur entame une couleur, décider de poser ou de retenir un Roi second est affaire de conception. Le choix est souvent décisif et les opinions divergent. Dans quelle catégorie de joueurs vous situez-vous? Certains engagent systématiquement le Roi, partant du principe qu'il représente cinq points, ne constitue pas une tenue et que sa sauvegarde est l'une des missions collectives de la défense. D'autres se refusent à prendre du Roi, considérant à la fois le risque d'affranchissement de la Dame et le désagrément d'une contraignante mise en main. Ils estiment qu'une initiative individuelle est en mesure de faire le jeu de l'attaquant.

Hormis ces inconditionnels, beaucoup agissent en fonction des circonstances. Leurs arguments se fondent sur l'observation logique des données. Le Chien, le contrat, la position à la table, le nombre d'atouts ou une raison valable d'imposer la ligne de jeu sont autant de critères qui déterminent le résultat à l'autopsie.
En définitive, le dilemme se résume ainsi. Le tarot est-il un jeu de points ou un jeu de levées? Et vous, quelle est votre intime conviction?

EXERCICES

Le preneur est en Sud.

1 Vous êtes en Est. Sud entame d'un petit ♥. Que jouez-vous?

A 6 5 4 3 2
♠ 10 8 6
♥ R 7
♦ V 6 3 2
♣ V 9 7 4

Chien
A 18
♠ /
♥ 9 6
♦ 10
♣ D 5

2 Vous êtes en Est. Ouest entame atout. Sud prend la main au troisième tour et joue un petit ♠. Que jouez-vous?

A 20 12 7 4
♠ R 6
♥ V 7 6 4
♦ C 8 5
♣ D 9 6 4 2

Chien
A /
♠ 10 5
♥ D 8
♦ D 7
♣ /

3 Vous êtes en Nord. Sud entame d'un petit ♠. Que jouez-vous?

A 15 11 10 7 3
♠ R 4
♥ D 10 8 5 4
♦ C 9 8
♣ V 6 4

Chien
A 19
♠ /
♥ /
♦ D
♣ C 7 5 2

4 Vous êtes en Est. Sud entame d'un petit ♣. Que jouez-vous?

A 18 10 7 3 2
♠ 7 6 4
♥ D C 10 8 4
♦ 10 5 2
♣ R 6

Chien
A 20 14 4
♠ /
♥ /
♦ R
♣ 5 4

5 Vous êtes en Est. Sud entame d'un petit ♦. Que jouez-vous?

A 16 14 11 9 7 5
♠ C 10 2
♥ C 8 7
♦ R 2
♣ 10 9 8 6

Chien
A /
♠ V
♥ V 3
♦ 10 4
♣ C

6 Vous êtes en Nord. Après avoir coupé ♦, Sud entame petit ♣. Que jouez-vous?
(Poignée: 21 20 16 15 12 9 8 7 2 1)

A 11 6 5
♠ V 9 6 4 2
♥ D 7 6 5
♦ 10 6 4 2
♣ R 6

Chien
A 20
♠ 7
♥ V
♦ C
♣ 8 5

7 Vous êtes en Est. Sud entame du Valet de ♥. Que jouez-vous?

A 10 7 6 5
♠ V 6 5 3
♥ R 9
♦ 6 3 2
♣ C V 10 8 7

Chien
A 12 4
♠ 2
♥ 8 7
♦ C
♣ /

8 Vous êtes en Ouest. Sud entame d'un petit ♠ et Nord fournit la Dame. Que jouez-vous?

A 19 7 3 2
♠ R 8
♥ V 10 8 7 6 5
♦ 7 6 5
♣ C 9 8

Chien
A 14
♠ 3 2
♥ /
♦ C V 9
♣ /

REGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J&S, sur simple demande, accompagnée d'une enveloppe timbrée à: Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

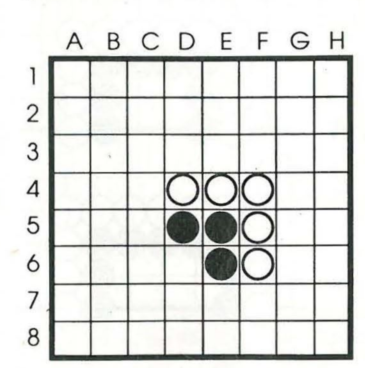
Solutions page 103

EMMANUEL JEANNIN-NALTET
ET PATRICK LANCMAN

L'OUVERTURE DIAGONALE (1)

LES OUVERTURES LES PLUS JOUEES ONT DEJA ETE PRESENTEES DANS CETTE RUBRIQUE (J&S N°35 ET N°36), MAIS LE JEU EVOLUANT TRES VITE, IL N'EST PAS SUPERFLU DE REFAIRE LE POINT.

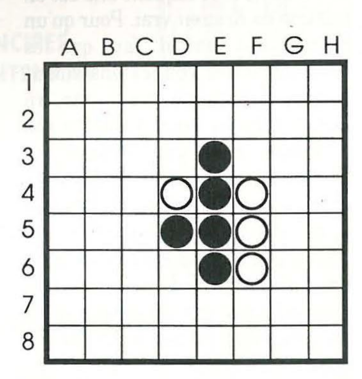
Puisque les quatre coups 1 sont équivalents par symétrie, on choisira arbitrairement de jouer 1: F5. Des trois réponses blanches possibles, 2: F4 (ouverture parallèle) a été délaissée par les joueurs de haut niveau, car elle est considérée comme très faible; 2: D6 est l'ouverture perpendiculaire, que nous étudierons plus tard; 2: F6 est l'ouverture diagonale que nous allons voir tout de suite.
Sur 2: F6, la seule réponse jouée est 3: E6 qui laisse Blanc devant un faux choix: ses deux seuls coups légaux, F4 et D6, sont équivalents par symétrie par rapport à la diagonale A1-H8. Choisissons donc F4 qui conduit à la position du diagramme 1.



1 *L'ouverture diagonale*

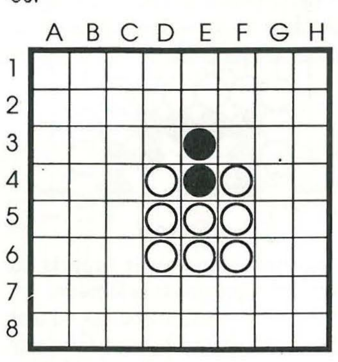
A ce moment-là, Noir a le choix entre neuf coups, dont quatre seulement sont fréquemment joués: E3, G5, C3, G6.

• **Le coup classique: 5: E3** (diagramme 2).
Ce coup reste le plus joué. Une réponse possible (quoique tout à



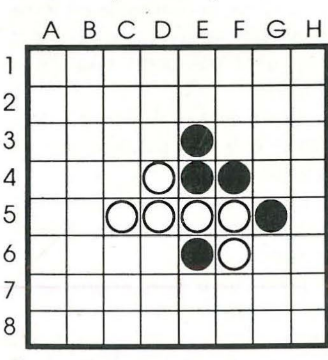
2 *Le coup classique*

fait contraire au principe qui conseille de minimiser le nombre de ses pions en début et milieu de partie) est 6: D6, appelée la "cheminée" (diagramme 3). La suite la plus fréquente est 7: C4, 8: F3, 9: G3, 10: C3.



3 *La "cheminée"*

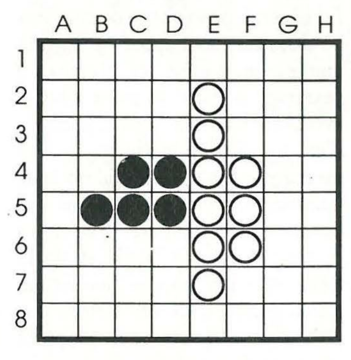
Mais le coup 6 standard est 6: C5. Là, Noir a le choix entre le coup 7: G5 (ouverture Cambridge: diagramme 4) ou le plus classique 7: C4



4 *La "Cambridge"*

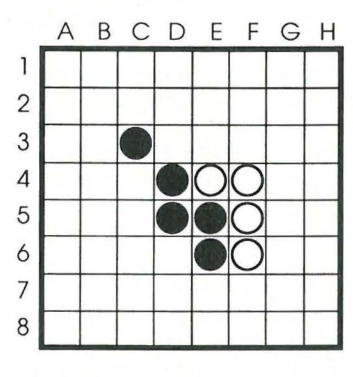
Sur 7: G5, Blanc doit enlever à Noir son coup tranquille D6, ce qu'il peut faire en jouant 8: G3 suivi de 9: G4, 10: F3 ou bien 8: F3, suivi de 9: G4, 10: G6.

Le coup 7: C4 conduit presque toujours à 8: E7, la "Tanida" (du nom du Japonais champion du monde en 1982) qui se poursuit classiquement par 9: B5, 10: E2, conduisant à la position du diagramme 5, où Blanc a un grand mur à l'Est que Noir sera tôt ou tard contraint de couper: une suite fréquente est 11: F3, 12: F2, 13: G5, 14: G4, 15: G6.



5 *La "Tanida"*

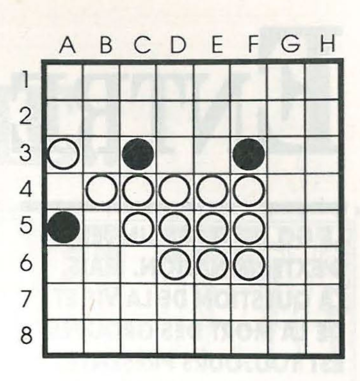
• **La "Ishii": 5: C3** (diagramme 6).



6 *La "Ishii"*

Cette ouverture porte le nom du Japonais champion du monde en 1983 et 1987. 6: D7 se poursuit par 7: F3, 8: D6, mais la réponse 6: D6 conduit à une suite étonnante où Blanc a beaucoup de pions mais où Noir a très peu de coups possibles: 7: F3, 8: C4!, 9: C5, 10: B4, 11: A5, 12: A3 (diagramme 7).

Dans cette position, Noir n'a que trois coups légaux: G7?? qui donne à terme le coin H8, F7 qui forme une trop grande frontière à l'Est et C6, le coup habituellement joué, sur lequel Blanc répond 14: B5.

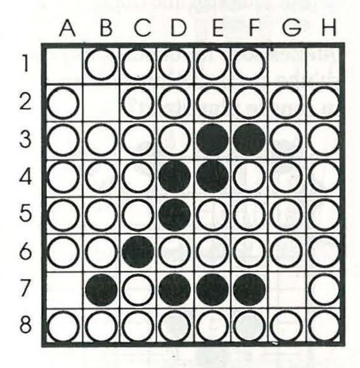


7 *Noir doit jouer*

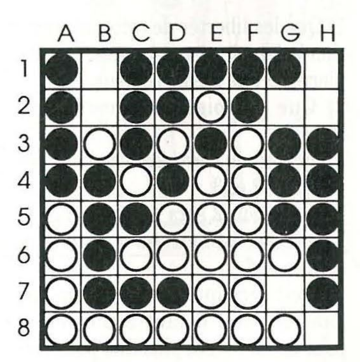
L'étude des coups 5: G5 et 5: G6 fera l'objet de la prochaine rubrique.

EXERCICES

Dans les deux positions suivantes, vous devez trouver la seule suite gagnante pour le joueur qui a le trait.



1 *Noir joue et gagne*



2 *Blanc joue et gagne*

Solutions page 103

MARC TASTET

ENTRE LA VIE ET LA MORT

LE GO N'EST PAS UN JEU D'EXTERMINATION. MAIS, LA QUESTION DE LA VIE ET DE LA MORT DES GROUPES EST TOUJOURS PRÉSENTE, EN FILIGRANE, PRESQUE A CHAQUE PAS.

VRAI ŒIL, FAUX ŒIL

On sait que pour vivre, un groupe doit normalement avoir deux yeux (cas particuliers du *Seki* et d'autres figures, plus ou moins artificielles mis à part).

Il n'est cependant nécessaire de faire vivre un groupe que quand il est entouré par l'adversaire, ou éventuellement quand il est menacé de l'être (on le fera souvent vivre par prophylaxie: un groupe vivant ne peut plus être une cible).

Quelles sont les conditions pour qu'une intersection soit un œil au sens le plus strict?

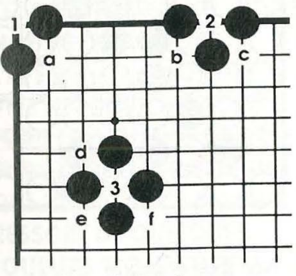


figure 1

1) Que les libertés de cette intersection soient toutes occupées par les pierres d'une même couleur.

2) Que ces pierres forment une chaîne.

La condition 1 est réalisée pour les points 1, 2 et 3.

La condition 2 sera réalisée si Noir joue respectivement en **a**, en **b** et **c**, en **d**, **e** et **f**.

On voit donc que pour avoir un œil dans le coin, il faut 3 pierres: 2 pour former l'œil, plus une pour former une chaîne; sur le bord, il faut 3 pierres +2, au centre 4 pierres +3. D'un point de vue mnémotechnique, c'est assez facile. On peut s'en tenir là, à condition de savoir:

1) Que ces conditions strictes ne sont pas toujours présentes; elles sont le plus souvent à l'état potentiel;

2) Qu'un œil peut être constitué par plus d'une intersection: on aura alors un œil plus ou moins grand.

Quand il y a plusieurs intersections entourées, il peut même y avoir deux yeux (potentiellement); cela dépend du nombre d'intersections et de la forme de l'espace ainsi défini.

Formes vivantes, formes mortes: libertés, point vital

En général, on explique de vive voix au débutant les formes vivantes et mortes en posant les pierres en l'exerçant à "voir" le point vital et éventuellement en "jouant le coup". C'est une bonne méthode, un bon exercice; il y a néanmoins un petit malaise, parce qu'on voit, on sait faire, on sait énumérer les formes et les raisons de la vie et de la mort, mais il y manque une formulation générale de ces formes élémentaires. Je vais vous proposer une formule générale.

La théorie des formes simples (fermées et vides)

J'exclue les formes de coin qui ne sont fermées que de deux côtés.

Fermée, signifie que c'est une chaîne qui entoure la forme, complètement au centre, et jusqu'aux intersections de bord comprises, sur un bord.

Vide, signifie qu'il n'y a pas de pierres sur les intersections de la forme.

Exemple: la forme en 5 (**abcde**, figure 3), entourée par la chaîne noire, est fermée et vide.

Quelques définitions ou rappels:

- chaque intersection a quatre libertés (il en manque une pour les intersections de bord et deux pour l'intersection de coin: voir Figure 1);

- chaque point en diagonale (**a**, **b**, **c**, **d**, figure 2) est en relation de *Kosumi* par rapport à l'intersection considérée.

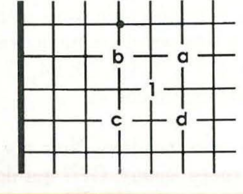


figure 2

Proposition: une intersection est le point vital d'une forme (fermée et vide) si elle est liberté de toutes les autres intersections de la forme, sauf une au maximum (au minimum zéro), avec laquelle elle est en relation de *Kosumi* vrai. Pour qu'un *Kosumi* soit vrai, il faut que les deux dernières connexions soient libres. Sinon, ce n'est pas un *Kosumi* vrai; ce n'est d'ailleurs pas un *Kosumi* du tout en termes de go.

Si elle est en relation de *Kosumi* avec plus d'une intersection de la forme, elle n'est pas point vital.

Théorème: Si elle entretient avec une intersection de la forme une relation autre que de liberté ou de *Kosumi*, elle n'est pas point vital de la forme.

Une forme simple est morte si elle a plusieurs points vitaux.

Une forme simple est vivante si elle n'a pas de point vital.

Quand une forme simple a un point vital, son statut dépend de qui joue à ce point vital.

La figure 3 montre un exemple de forme simple, c'est-à-dire fermée et vide. C'est la forme dite "en cinq".

Au lieu de jouer le coup ou de se

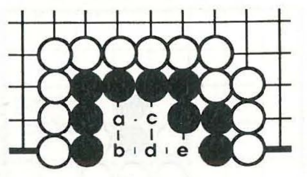


figure 3

reporter à un savoir (appris ou intuitif), appliquons la formule.

Y a-t-il un, plusieurs ou pas du tout de point vital? (On peut faire une recherche systématique; cela dit, très vite, on se rend compte que la question: "Est-ce un point vital?" est résolue intuitivement dans la plupart des cas).

a: liberté de **b** et **c**, *Kosumi* de **d**, rien de **e**: **a** n'est pas point vital de la forme (et la réciproque est forcément vraie: **e**, n'est rien pour **a** et n'est donc pas point vital de la forme).

b: liberté de **a** et **d**, *Kosumi* de **c**, rien de **e**: **b** n'est pas point vital de la forme.

c: liberté de **a** et **d**, *Kosumi* de **b**, rien de **e**: **c** n'est pas point vital de la forme.

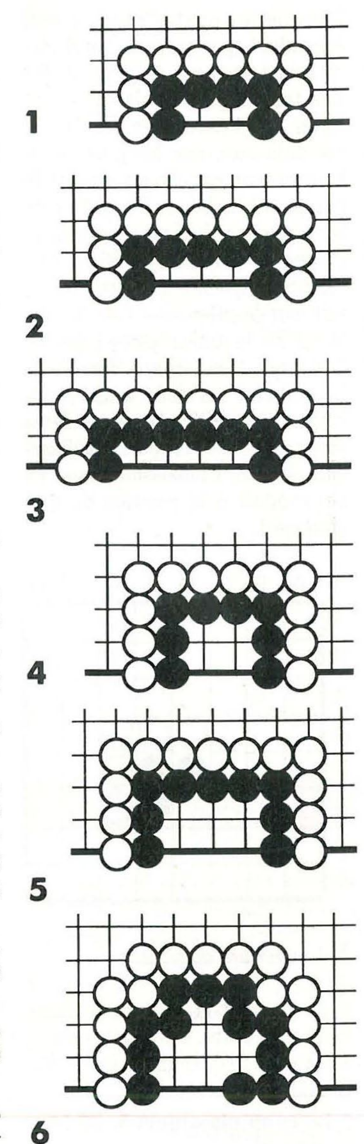
d: liberté de **b**, **c**, **e**, *Kosumi* de **a**, donc liberté de toutes les intersections sauf une, dont elle est *Kosumi* : **d** est point vital de la forme.

e: on a vu déjà le statut de cette intersection (réciprocité avec **a** et **b**): **e** n'est pas point vital de la forme.

En résumé, il y a un point vital; la forme (en groupe noir) sera vivante si Noir joue en **d**, morte si Blanc joue en **d**.

EXERCICES

Les formes simples suivantes ont-elles zéro, un, plusieurs points vitaux? En déduire leur statut.

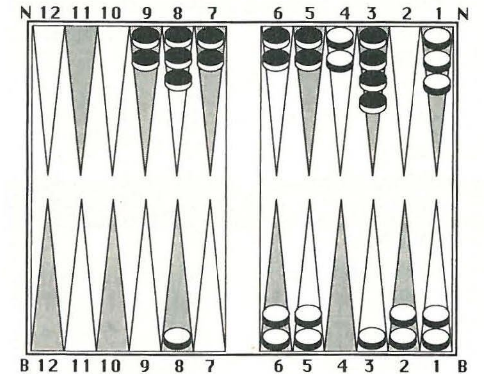


Solutions page103

PIERRE AROUTCHEFF

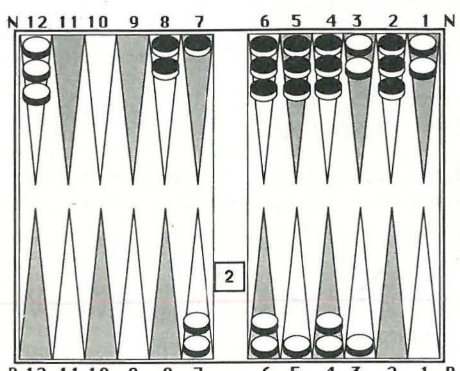
ENCORE DU BACK GAME...

DANS NOS DEUX PRECEDENTES RUBRIQUES, NOUS AVONS EXAMINE EN DETAIL LES PRINCIPES DU BACK GAME: RESTE MAINTENANT A LES APPLIQUER A DES SITUATIONS CONCRETES. SOUVENEZ-VOUS TOUJOURS QU'IL N'Y A PAS DE BACK GAME REUSSI SANS UN BON TIMING; SI VOUS DOUTEZ DU VOTRE, N'HESITEZ PAS A CHANGER DE STRATEGIE...

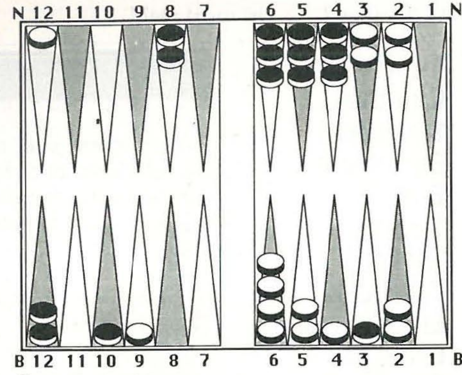


1 *Blanc joue 6-5*

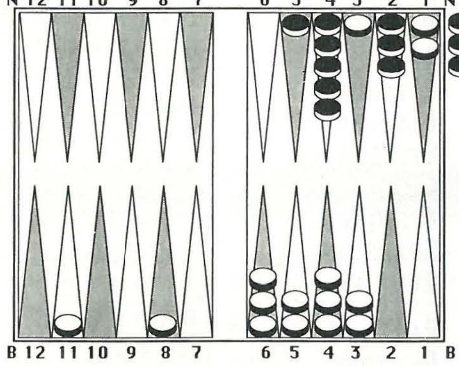
2 *Blanc joue 1-1*



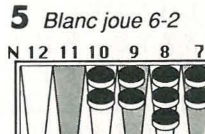
3 *Blanc joue 6-5*

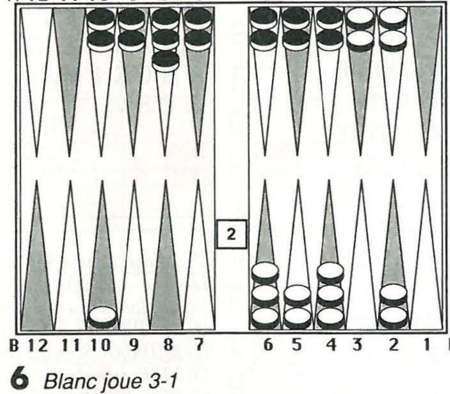


4 *. Blanc joue 2-1*

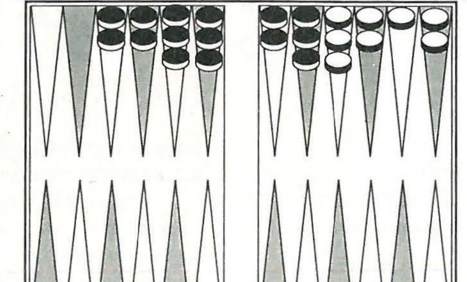


5 *Blanc joue 6-2*

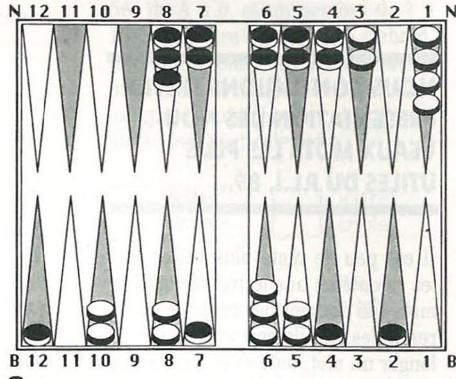




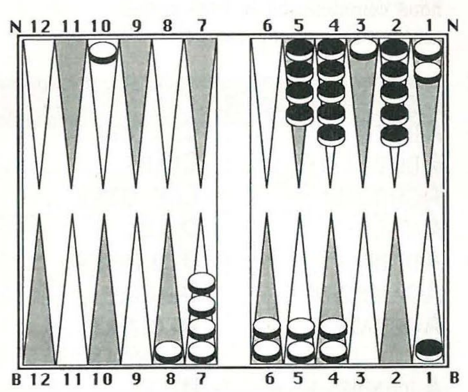
6 *Blanc joue 3-1*



7 *Blanc joue 5-2*



8 *Blanc joue 1-1*



9 *Blanc joue 4-1*

10 *Blanc joue 3-2*

Solutions page 104

BENJAMIN HANNUNA

RALLONGEZ 89

NOUS CONTINUONS NOTRE PRESENTATION DES NOUVEAUX MOTS LES PLUS UTILES DU P.L.I. 89...

Il est peu de mots plus utiles que les rajouts en une lettre; ce sont ces mots qui donnent les coups les plus rentables, car ils permettent de rallonger un mot, tout en en posant un autre perpendiculairement.

Dans ce domaine des rallonges en une lettre, le P.L.I. 89 comporte un certain nombre de nouveautés, dont nous commençons la liste ci-dessous avec les rallonges initiales:

ABEE
ABOT
ACHROME
ACUL
ADIRE
AGAMETE
AGERATES
AGUI
AJOINTE
ALANDIER
ALUNE
APLOMBER
ARACK
AROBE
AROLE
ASELLE
ASPI
AWALE

BACUL
BAILE
BALE
BATELE
BEGAYANT,e
BEN
BLECHE
BRAVI
BUN
BUSER...

CANGE
CANIER
CANTRE
CLAPS
CREVOTER...
DAIRA
DEBRASER...
DECHES
DECLORE...
DELEGANT,e
DIVE
DJAIN,e
DOLE
DRACHAT
DRAVE
DRAYAGE
DRIFT
DRILLONS
DRING
DZETA

ECACHER...
ECHER
ECHIFFRES
ECOTE,e
ECURER...
EDITO
EGERMER...
EGUEULER...
ELONGER...
ELUTIONS
EMANCHE
EMECHER...
EMERITAT
EMOU
EMOUDRE...
EMOULAGE
EMOULEUR
EON
EPANNE
EPART
EPATEUSE
EPILEUR,euse
EPINÇAGE
EPISTATES
EPITE
EPLOYER...
EPOIS
ESTARIE
ETABLER...
ETIREUR,euse
ETOC
ETRIQUER...
EVERSION
EVIDURE

FARE
FENTONS
FESTIVE
FERREUR
FLAC
FLAVEUR
FLETTE
FLUSTRE
FLUTER...
FOIL
FOISONS
FRATER
FRAYAGE
FREGATER...
FROUE

GAIMENT
GALERIONS
GALLEUX
GLASSES
GLIE
GLISSOIR
GLUI
GONZE
GOTONS
GRANGEE
GRECITE
GRUONS
GUS

ENTRAINEZ-VOUS

Si vous désirez jouer cette partie tirée au club des Amandiers de Paris, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot à trouver, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
A E E G F T S			
E G + Z E U D A	FASTE	H4	24
U + I F E T R D	DEGAZES	6B	42
Q I I T U U K	DEFRUITE (1)	8A	89
I K U + L I D A	TIQUE	C2	24
D I I L U + N O	KA	I3	26
D L + S A O U N	INOUI	1A	31
A I N N A X E	ONDULAS (2)	2I	82
A A N + N L V O	NIXE (3)	J4	39
L + Y E E O P S	SAVONNA	O2	42
C E I N O M R	DEPLOYES	A8	113
- L N O R B S E	CIME	1G	37
B A O G H R E	BRELONS (4)	9I	74
H O + J E L T ?	BAGUERA	E5	40
L O T + E U T A	JU(C)HE	L1	44
A T T U + R M I	YOLE	13A	26
W E M L R E P	MEURTIAT (5)	K8	68
M P + A S T U ?	WELTER	12H	50
V S C E R H I	PUTTAM(E)S (6)	15H	149
E R S V	HIC	12D	37
	SEV(E)	N12	28
	TOTAL		1065

1[er]: Michel Lahmi: 950 points
Le signe - signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) DEFRUITER: enlever le goût, le parfum de son fruit à un extrait végétal.
(2) ANDALOUS: en 5H pour 80 points.
(3) NIXE: nymphe des eaux de la mythologie germanique.
(4) BRELER: fixer, assembler avec des cordages.
(5) MEURTIAT: mur grossier de pierres sèches.
(6) PUTTER: au golf, faire rouler doucement la balle vers le trou.

CONCOURS

Dans le numéro 54, dans la partie proposée, on pouvait trouver deux améliorations avec des mots 89:
- 17e coup: VROOM en J2 pour 32 points
- 22e coup: BUN en G9 pour 16 points

Les gagnants sont:
Michel Pialat de Saint-Mandé; Louis Vincent de Reims; Octave Falco de Bagneux, qui gagnent chacun un P.L.I. 89.

DECATOP

Si vous désirez jouer ce problème réalisé par Jean-François Bescond, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de 3 minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot à trouver, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Il n'y a pas nécessairement un scrabble à chaque coup, mais tous les coups à trouver sont des mots nouveaux 89...

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
E O I P Y X Z			
Z I + E E R S L	EPOXY	H8	70
F E U I N R ?	LYSERIEZ	12G	102
N N M P O E I	REFUZNI(K)	N8	104
P + A E I S G H	NOMINEE	M7	40
I + A O U L L J	PHAGES	O4	58
A C H O R S F	JOUAILLE	8A	98
A I I L R S ?	SCHOFAR	L4	112
A E E L N R T	LI(P)ARIS	I4	81
A B C O I K N	TERLEN(K)A	15H	122
	KABIC	H1	61
	TOTAL		848

CODIFICATION DE LA GRILLE

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à 0, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — lettre triple

mot double — mot triple

? joker

N.B. - Ne sont admis, dans notre rubrique, que les mots figurant dans la première partie du Petit Larousse illustré 1989 et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

LE COIN DU STRATEGE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C								D							
D								E							
E					S			D							
F					P	E	A	U		A		E	T		
G					I		N	I		I		T	A		
H								S	A	N	T	A	L	S	
I								E		E			E		
J								S					N		
K													T		
L															
M															
N															
O															

Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille").

Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à long terme...

Que jouez-vous sur la grille ci-dessus avec:

A A D I R V Z

LES BENJAMINS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D								I							P
E								R							A
F								I							
G								S	C	A	B	I	N	A	L
H				L	I	S	T	E							L
I				E											E
J				P											
K				R											
L				O											
M				M											
N				E											
O				S	C	I	E	N	T						

"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessus, il est possible de trouver au moins 20 Benjamins. Lesquels?

Solutions page 104

BENJAMIN HANNUNA ET BERNARD CARO

EN ROUTE POUR DE NOUVELLES AVENTURES...

BIENHEUREUX LES JOUEURS D'ECHECS QUI DISPOSENT D'UNE COLOSSALE BIBLIOTHEQUE D'OUVRAGES CONSACRES AUX DEBUTS DE PARTIE. LES "ROLISTES" (VOUS ALLEZ VOIR, ON VA FINIR PAR S'Y HABITUER) N'ONT PAS CETTE CHANCE. CAR C'EST BIEN LA UN MOMENT CRUCIAL. UN BON SCENARIO DANS LA MAIN DU MJ ET DES PERSONNAGES BIEN RODES DANS LA TETE DES JOUEURS NE SUFFISENT PAS. IL FAUT "ENTRER" DANS L'AVENTURE. CE N'EST PAS FACILE, MAIS VOICI QUELQUES CONSEILS.

DU COTE DU JOUEUR

La grande supériorité du JdR sur les actuels "jeux d'aventure informatique" est qu'il permet d'incarner un personnage et de le faire vivre d'un bout à l'autre de sa carrière.

La réunion des personnages, en début d'aventure, est pourtant souvent d'une sécheresse toute informatique. Les joueurs sont là pour jouer à *Massues & Massacres* (par exemple).

Le scénario prévoit qu'ils vont "aller tuer le méchant machin qui veut (insérez ici quelque chose de parfaitement ignoble, à votre choix)." Et un groupe parfaitement hétéroclite s'en va vers l'hécatombe, sans trop savoir pourquoi...

Bien sûr, j'exagère peut-être un peu, mais ça ressemble souvent à ça...

Le background

Qu'est-ce que votre personnage vient faire là? La réponse est souvent dans son passé. Attachez-vous à préciser l'histoire personnelle de votre personnage. Ne vous usez pas les nerfs à reconstituer ses moindres gestes depuis sa naissance, ce n'est pas utile. Contentez-vous des grandes lignes et des événements marquants, en soulignant l'impact que cela a pu avoir sur son caractère. Un personnage dont les parents ont été massacrés sous ses yeux par les sbires du méchant principal peut avoir tourné à la "machine à se venger"... ou avoir été tellement traumatisé qu'il prendra la fuite dès que la situation menacera de tourner à la violence.

Bien sûr, cela représente un peu de travail, surtout pour les joueurs inexpérimentés, mais une bonne partie du plaisir du jeu est à ce prix, même après l'ouverture... Pour vous simplifier la vie, vous pouvez parfaitement vous inspirer du passé d'un héros issu de vos lectures. De plus, le MJ est là pour vous aider, si besoin est.

Soignez spécialement sa vie présente, son quotidièn, ses relations, etc. N'hésitez pas à créer des PNJ imprévus et à les confier à votre MJ. Vous pouvez parfaitement décider que vous êtes issu d'une famille de douze enfants, et que vous voyez fréquemment vos frères et sœurs... Plus cette partie du personnage sera riche et détaillée, plus vous aurez d'éléments pour votre *role-play*... et plus le MJ aura de "crochets" pour vous rentrer dans son histoire. Autrement dit, plus votre quotidien sera détaillé (ce qui ne veut pas dire prosaïque), plus vous ressentirez fortement le basculement de la vie de votre personnage dans l'aventure... Et mieux ce sera.

"Qu'est-ce que je fais là?"

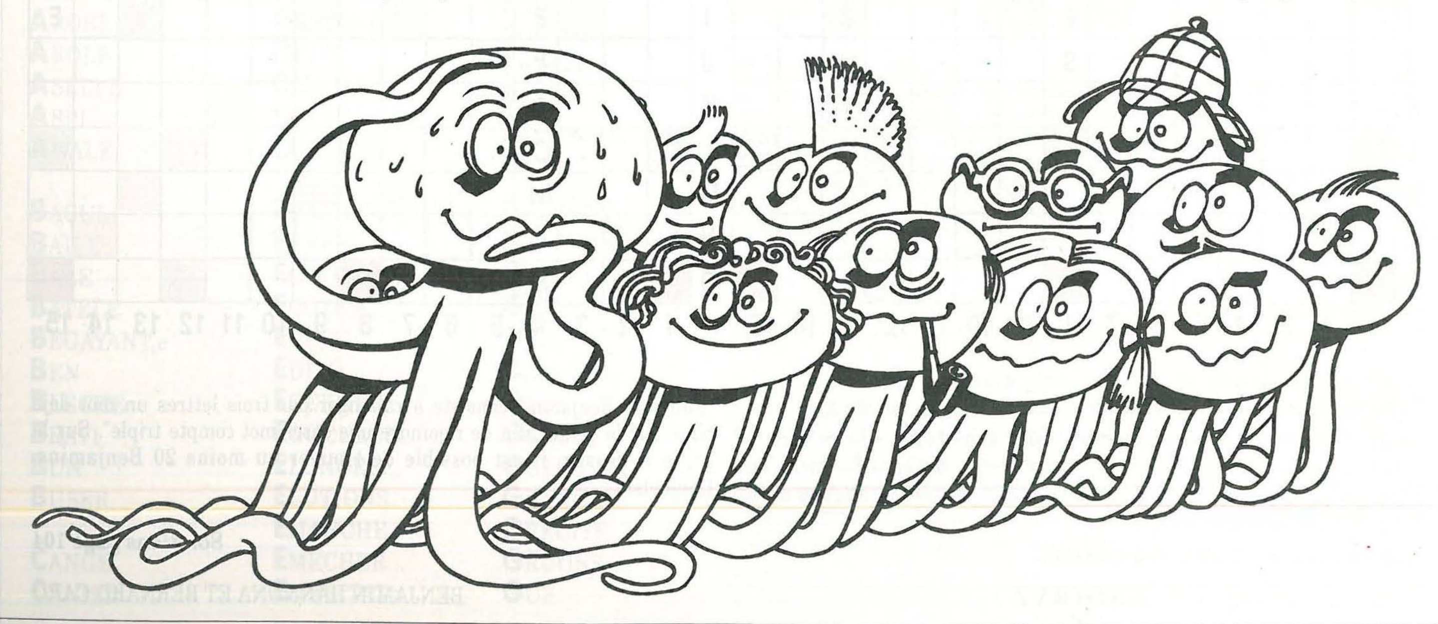
C'est "la" question que doit se poser votre personnage dès le début de l'aventure. Autres questions intéressantes: *"Qu'est ce que j'ai à y gagner? Est-ce que c'est assez pour que j'oublie les risques?"*

Réfléchissez-y comme le ferait votre personnage. Vous, vous savez bien que ce MJ a toujours la main lourde sur les récompenses, objets magiques etc., et vous pensez y aller de confiance. Mais votre personnage est légitimement fondé à s'inquiéter quand il découvre quel effroyable sac de nœuds le destin a placé sur sa route.

Si, en son âme et conscience, vous estimez que vous n'avez pas de raison de participer, interprétez-le de la façon correspondante, au moins dans un premier temps: réticent, boudeur, pas intéressé. Que rien n'empêche votre personnage de rentrer chez lui. Ce sera alors aux autres joueurs de vous convaincre de revenir (belles occasions de *role-play*) et au MJ de vous "happer" par tous les moyens à sa convenance. Ce n'est pas la peine de rester en arrière très longtemps. En fait, à partir du moment où vous sentez que vos coéquipiers en ont assez de vous attendre et risquent de partir sans vous, cédez! (Remarquez, le personnage peut aussi rester chez lui pour de bon..., mais alors on se demande pourquoi il a voulu devenir aventurier...)

DU COTE DU MJ

Quel que soit le scénario que vous avez préparé, accordez une attention particulière à la première scène. Elle doit plonger les joueurs

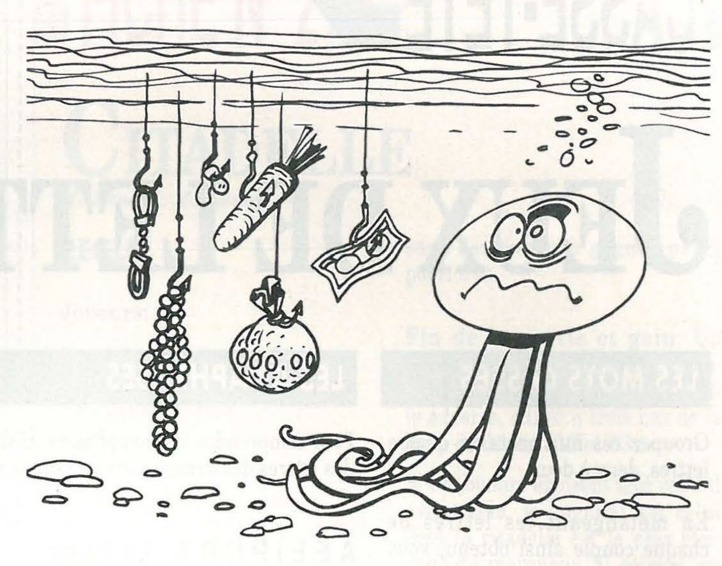


dans l'ambiance de ce qui va venir et, surtout, elle doit les captiver, leur donner envie de savoir "ce qu'il y a derrière". Vous ne pouvez pas vous permettre de la rater, sinon les joueurs vont se disperser avant même que l'aventure ne commence. Une remarque en passant: si vous avez loupé votre coup, n'insistez pas. Vous êtes là pour vous adapter à eux, et non le contraire. S'ils ne s'intéressent pas à votre histoire, il vous reste deux possibilités: les laisser agir complètement à leur guise et improviser en fonction de leurs actions (quitte à, quand le besoin s'en fera sentir, "cannibaliser" certains éléments de votre scénario originel). Ou plus simplement, vous efforcer de le leur resservir sous un emballage différent, plus adapté à leurs goûts. Par exemple: vous avez prévu pour eux un voyage en bateau, alors qu'ils n'ont aucune raison de quitter la ville. Vous pensiez les faire embaucher par un marchand qui doit, lui, faire un long voyage en mer. Ils refusent. Laissez-les vivre leur vie un moment, et veillez par exemple, à ce qu'ils trouvent une "carte au trésor" paraissant suffisamment authentique pour qu'ils aient envie d'aller y voir de plus près. Ils n'ont plus qu'à retenir leur place sur un bateau (pour se rapprocher du site). Surprise, qui est à bord? Le marchand de tout à l'heure. A partir de là, vous êtes retombé sur vos pieds, le scénario peut se dérouler normalement (s'ils y survivent, il ne vous restera plus qu'à en écrire un autre sur la recherche du trésor).

CLICHES

Pratiquement tous les scénarios de JdR utilisent l'une ou l'autre de ces "ficelles" pour lancer les joueurs dans l'aventure.

• **La Mission**: Des centaines de scénarios exploitent l'idée de l'Employeur, qui engage les PJ pour un boulot dangereux et souvent mal payé.
Ce n'est vraiment efficace qu'avec des PJ purement "mercenaires prêts à tout", ou avec des PJ membres d'une organisation quelconque, qui leur attribue des missions (*James Bond* et *Multi-Mondes*, par exemple, tournent entièrement là-dessus).
Avec des personnages bien insérés dans leur vie quotidienne, cela devient plus délicat à manier. Et ce sera d'autant moins crédible que l'Employeur sera puissant. Pour prendre un exemple archétypique et archi-idiot: quel besoin un bon roi dont la fille a été envoûtée/kidnappée par un sorcier/ogre/dragon (rayez les mentions inutiles) a-t-il d'embaucher les PJ (qui ne manqueront pas de se faire payer très cher), alors qu'il a toute son armée à sa disposition? La Mission a un autre inconvénient: les joueurs, même expérimentés peuvent avoir du mal à s'impliquer dedans (*"Attends, j'ai un doute. On est là pour quoi, déjà?"*) Enfin, *"the last but non the least"*, qui dit "mission", dit récompense... et risque de "grobilliser" très vite les personnages.



• **L'ami en détresse**: Les relations parents/ex-petites amies des personnages ont un don: elles se fourrent souvent dans des situations impossibles, d'où les PJ devront les sortir. C'est une possibilité intéressante, à condition d'employer un PNJ qui vous vienne du background du personnage. Surtout, ne le faites pas sortir du néant. (*"C'est qui, ce type? C'est ton frère. Ah bon"*). Savoir qu'il existe ne suffit pas. Si vous ne pouvez pas en faire un PNJ régulier, faites-le apparaître au moins une ou deux fois avant de le lancer dans les ennuis.

• **L'engrenage**: Les personnages vivent leur petite vie de tous les jours, quand un événement anodin en apparence la fait basculer. La nature exacte de l'événement peut varier à l'infini, mais le principe reste le même. La question est: est-ce qu'il sera suffisament "fort" pour pousser même le PJ le plus encroûté à s'y intéresser? Tâchez qu'il y ait au moins un mort (exemple usé: la victime d'une agression qui murmure quelques mots énigmatiques avant de trépasser) ou, peut-être, que l'un des PJ soit placé dans une situation impossible (ils assistent au cambriolage d'une banque. Par une suite de coïncidences plus ou moins probables selon la qualité de votre maîtrise, c'est la tête d'un des PJ qui se trouve ensuite sur les avis de recherches...). Si souple qu'elle soit, la méthode a quand même un gros inconvénient: on ne peut pas répéter ce genre de choses trop souvent. Après deux, trois coups de ce genre, les PJ n'osent plus sortir, de peur de trouver un agonisant sur leur seuil...

• **L'anomalie**: Même s'ils ne sont pas directement concernés, il se passe quelque chose d'étrange. Là encore, il peut s'agir d'à peu près n'importe quoi... tant que les personnages gardent une raison plausible d'y porter de l'intérêt. Un bon moyen pour cela est de leur faire (subtilement) comprendre que s'ils ne s'y intéressent pas maintenant, cela pourrait bien se développer au point de les menacer... La curiosité est peut-être le plus puissant des leviers mis à votre disposition. C'est le moment d'en user. Arrangez-vous pour que les PJ se demandent "pourquoi" ces villageois ont tous l'air apathiques... ou "pourquoi" tous les locataires de cette maison sont retrouvés morts... ou... Le gros inconvénient: l'extraordinaire, par définition, ne survient qu'une fois ou deux dans une vie.

Modifications en tout genre:
Ne jouez jamais l'introduction d'un scénario "tout fait" telle qu'elle est rédigée. Prenez-la pour ce qu'elle est: un "cadre", destiné à aller au plus grand nombre de personnages possibles. Or, autour de la table, vous n'en aurez que cinq ou six avec leurs particularités. Epluchez leur passé à la recherche d'un détail qui rappelle, même vaguement, le scénario que vous voulez faire jouer. N'importe quoi: un lieu, un PNJ, un objet... Quand vous aurez trouvé ce que vous cherchez, transformez le scénario en conséquence. Rien ne vous interdit, si vous avez des joueurs aux personnages "plats", de leur suggérer quelques éléments de background en début de partie. De toute façon, cela vaut mieux que de les "lâcher" en deux phrases dans l'histoire. Exemple: vous avez trouvé un très bon scénario qui se passe en montagne. Plutôt que de dire aux joueurs *"Vous voyagez depuis deux jours dans les Montagnes Rocheuses, quand soudain..."*, rappelez à l'un de vos personnages qu'il a de la famille là-bas, et que ce ne serait pas mal d'y faire un saut pour Noël. Et si vous avez la chance d'avoir un joueur qui a précisé qu'il venait d'une petite ville des Alpes Suisses, changez tous les noms et attendez qu'il pense à y aller...

Il est parfaitement possible que vous ayez un ou plusieurs personnages "atypiques", pour lequel l'introduction que vous aviez préparée ne cadre pas. Plutôt que la transformer, créez-en une autre. Cela risque de vous obliger, en début de partie, à faire la navette entre les deux groupes. Prenez garde de ne pas leur donner de motivations incompatibles: pensez au moment - inévitable - où ils se rencontreront. Un voleur indifférent à tout, sauf au montant de son magot, n'ira pas, de lui-même, châtier un escroc (par contre, ce dernier a ruiné les autres membres du groupe...). Mais si vous passez un moment à faire miroiter devant votre voleur l'immense fortune mal acquise de l'escroc, il y a des chances qu'il soit un des premiers à donner l'assaut à sa forteresse...

Création:
Si vous préférez créer votre propre campagne, ne vous souciez des conseils ci-dessus que pour les deux ou trois premiers scénarios. Après, les PJ se seront faits au monde où vous les faites évoluer, auront leurs amis, leurs ennemis, leurs coins favoris, etc. Le seul travail qui vous restera - façon de parler! - sera de vous adapter à leurs actions, et de faire réagir des PNJ qui les entourent. La campagne tournera d'elle-même... (du strict point de vue des débuts d'histoire, s'entend. Il vous restera encore tout le reste à assurer). Bon courage!

TRISTAN LHOMME

JEUX DE LETTRES

Solutions page 104

LES MOTS CASSES

Groupez ces huit mots de quatre lettres, deux à deux.

En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez obtenir un mot de huit lettres.

ASPI

TIRE

DAIS

MONO

FANE

ORGE

GLUI

VENU

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases, ci-dessous, remplissez les cases par les lettres des tirages correspondants en en changeant l'ordre:

AEEIPRRT: Le fauve [ ] sa proie pour s'en [ ]

AEEINSTT: Sa [ ] n'apprécie pas l' [ ]

AEEGIRSS: Il faut que la garnison [ ] avant de se laisser [ ]

AEEILMNN: La [ ] doit sa couleur à la [ ]

ADELORSU: La [ ] fait des [ ] sur le trottoir

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-cinq mots cachés? Pensez aux nouveaux mots apparus dans le P.L.I. 89. On peut, ici, conjuguer.

L-MINAIRE
DRO-E
COQUETE-
-ARI
TIP-
-IP
CAR-A
RECE-
-OLY
FE-IAL

LA GRILLE MYSTERE

	P		M		R	
L	?	V	?	R	?	T
	L	■	N	■	P	
C	?	N	?	C	?	E
	G	■	C	■	I	
M	?	T	?	R	?	S
	S		R		E	

Remplacez chaque point d'interrogation par une lettre de sorte que tous les mots croisés ainsi formés horizontalement et verticalement soient corrects (on peut conjuger).

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires.

GUS → MEC

HUI → ONC

PFF → BOF

NENE → LOLO

SOLEX → VESPA

MINI-TIRAGES

Les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots.
A titre d'illustration, voici dix tirages de cinq lettres avec lesquels vous devrez trouver des mots nouvellement entrés dans le Larousse 1989.

TELS + Z = ...
DATE + Z = ...
ANAR + N = ...
ZIGS + E = ...
LAPS + O = ...
PAON + X = ...
GLUI + O = ...
SALS + G = ...
TAPE + P = ...
ALEA + W = ...

LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné. Ainsi, DENUTRI scrabble sur les lettres de CANOES, et POLACRE sur celles de SOUMIT.

DENUTRI + C =...
DENUTRI + A = (**)..
DENUTRI + N =...
DENUTRI + O =...
DENUTRI + E =...
DENUTRI + S = (**)..

POLACRE + S =...
POLACRE + O =...
POLACRE + U = (**)..
POLACRE + M =...
POLACRE + I =...
POLACRE + T = (**)..

ESCAMOT

A partir du mot de deux lettres TE, rajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition trouvée

T	E									
			après un numéro							
				passe à côté						
					mise à sec					
						erre				
							engourdie			
								mis en place		
									brillant	
										homme du sud
											changée d'état

LE POINT COMMUN

Dans chacune de ces séries, les mots proposés ont un point commun entre eux: trouvez à chaque fois lequel...

1. FUMER - LOUTRE - MUNSTER - EPERON - ASTRE
2. JEUNOT - SAMPANG - VENUSTE - LUNETTE - MARSHMALLOW
3. TAUPE - MARTEAU - PELERIN - BLEU - TIGRE

CITADELLE

Moderne (J. Mulhenberg)

REGLE

Joueurs: 2

Matériel:
- Papier et crayons
- un pion

Objectif: Faire atteindre la citadelle adverse au "marqueur" (le pion).

Préparation: On trace sur une feuille commune le dessin ci-dessous et on le pose entre les joueurs. On prend un objet quelconque comme marqueur et on le place sur la ligne centrale du dessin.

Chaque joueur prend également une feuille de papier et reçoit un capital de 50 points qu'il inscrit sur sa feuille.

Marche du jeu: Chaque tour de jeu consiste en un combat de points. Chaque joueur inscrit sur sa feuille secrètement un nombre au moins égal à 1 et au plus égal à son capital. Puis les feuilles sont découvertes.

Le joueur qui a inscrit le plus grand nombre déplace le marqueur d'un pas (ligne) vers la citadelle adverse. Si les nombres sont égaux, le marqueur ne bouge pas.

Chacun déduit ensuite de son capital le nombre qu'il a joué et un nouveau tour a lieu.

Si un joueur épuise son capital, son adversaire déplace le marqueur d'autant de pas qu'il possède encore de points (symbolisant des combats gagnés par 1 point à 0).

Fin de la partie et gain: Un joueur gagne s'il parvient à déplacer le marqueur jusqu'à la citadelle adverse, située à trois pas de la ligne de départ (A3 et B3).

Si les joueurs épuisent leur capital avant cela, le gagnant est celui dont la citadelle est la plus éloignée du marqueur. Si celui-ci est sur la ligne centrale, il y a partie nulle.

VARIANTES

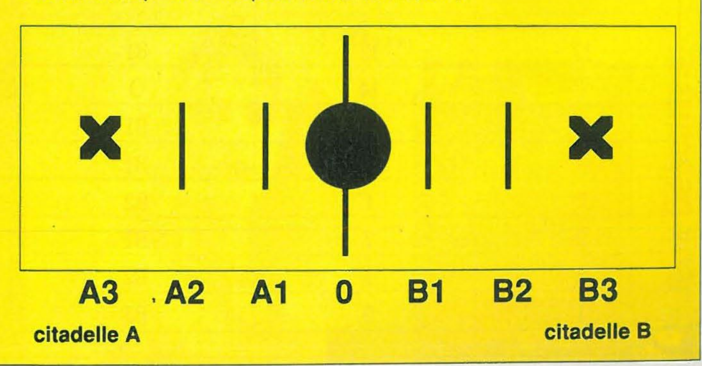
1. Match classique:

On joue le plus souvent Citadelle en plusieurs parties de suite. Il est alors conseillé, pour ajouter au piquant du combat, d'adopter un système de score donnant 2 points de gain au joueur qui parvient à occuper la citadelle adverse, et 1 point à celui qui gagne après épuisement des capitaux sans occuper la citadelle. Le premier joueur à totaliser 7 ou 11 points de gain gagne le match.

2. Match au finish:

Après chaque partie, les joueurs retirent des points de leur capital de départ pour la partie suivante: 3 points pour le perdant dont la citadelle a été occupée, 2 pour le perdant après épuisement des capitaux, 1 pour chacun en cas de partie nulle. Le perdant du match est le joueur qui épuise le premier son capital de départ.

Figure 1
Position de départ: le marqueur est au centre, en 0.



TYPOLOGIE

Matériel: Papier, crayons et un pion

Objectif: Chiffres

Mécanismes: Hasard interne, déplacement.

STRATEGIE

Tout l'art de Citadelle consiste évidemment à gagner des combats en dépensant le moins de points possibles, c'est-à-dire en étant le plus près du nombre adverse, et inversement à en perdre (on ne peut pas espérer gagner tous ses combats) en faisant la différence maximale.

Il ne faut pas, en effet, laisser l'adversaire posséder un trop gros avantage de capital. Si, par exemple, Arthur gagne le premier combat par 15 points à 13 et Bernard le second par 18 à 10, le marqueur se retrouve sur la ligne centrale, mais Arthur possède un capital de 25 points pour 19 à Bernard, soit un avantage de 6 points ce qui est déjà sensible à ce stade de la partie.

Plus la partie avance, plus les capitaux des deux joueurs baissent et plus leur différence prend de l'importance. Si dans le même exemple le marqueur se retrouve au centre quelques tours plus tard avec des capitaux respectifs de 11 pour Arthur et 5 pour Bernard, la différence de 6 points représente un tel avantage qu'Arthur gagnera certainement.

Quand le capital d'un des joueurs devient nul, une différence de quelques points suffit à son adversaire pour gagner.

Il y a un certain avantage à être en tête dans le combat, c'est-à-dire à avoir poussé le marqueur d'un ou deux pas vers la citadelle adverse. Car l'adversaire est obligé de se défendre et d'"assurer le coup" lors du prochain combat, ou de prendre un gros risque de perte. Cela est d'autant plus vrai quand le marqueur est à un seul pas d'une citadelle, car le joueur qui est acculé ne peut plus se permettre de bluffer.

Il n'est cependant pas bon de trop se presser de gagner et de dépenser ses points trop tôt. Un ordre de grandeur d'une dépense "normale" de points peut être trouvé en divisant le capital par le nombre de pas restant à effectuer vers la citadelle adverse. Mais on peut aussi tenter de jouer un nombre très petit de points, voire un seul, pour faire inutilement dépenser des points à l'adversaire et prendre un avantage au capital, ou rattraper un retard.

Comme dans tous les jeux où intervient le hasard interne, créé par le manque d'information sur ce que va jouer l'adversaire, il faut varier ses façons de jouer devant le même adversaire. Une trop grande régularité lui permet de choisir ses coups avec une bonne probabilité de réussite.

FRANÇOIS PINGAUD

Figure 2: Un exemple de partie.
Arthur l'emporte en 8 coups. On notera l'importance du 2e coup, gagné certes par Bernard, mais qui lui coûte 13 points de plus qu'à Arthur.

Nombres de points joués par chaque joueur à chaque coup		Position du marqueur après le coup
Arthur	Bernard	
17	12	B1
1	14	O
10	7	B1
8	8	B1
7	1	B2
2	7	B1
2	1	B2
1	0	B3

DANS LE RETRO

BELGIQUE:
Les "24 heures du Puzzle"
Les 17 et 18 décembre derniers, la Passerelle (centre d'hébergement pour personnes handicapées adultes) organisait les troisièmes "24 heures du puzzle". Les Tric-Theux, l'équipe Seniors victorieuse, termina le 2 000 pièces en 9 heures 31 minutes, et le 1 000 en 3 heures 14 minutes. Du côté des Juniors, deux jeunes Liégeois de 10 ans sont venus à bout de leurs 500 pièces en 1 heure 25 minutes! Les organisateurs vont devoir réactualiser leur règlement pour donner du travail à tous pendant 24 heures! Les bénéfices de ce grand prix vont à la Passerelle, ce qui permettra la construction de chambres supplémentaires pour leurs pensionnaires. Pour participer à l'édition 89, (fin d'année, date à préciser), faites-vous connaître en envoyant vos coordonnées à la Passerelle ASBL 12, rue de Wasseiges 4280 Hannut (Belgique).

ECHECS:
Le 5e IPR du Club 608
Parmi les 140 participants, c'est Chely Abravanel, champion de France de blitz, qui remporte le 5e IPR du Club 608 Paris-Nord (18, rue de Dunkerque, 75010 Paris. Tél: (1) 46 20 13 14).

"20 NATUREL":
Oui aux productions françaises!
Pour la 4e année consécutive, l'association organisait le dimanche 8 janvier son tournoi multijeux. Les 85 participants ont pu jouer à *Bitume, Stormbringer, Zone, Rêve de dragon, Trauma...* Cette manifestation, axée sur les productions françaises, est en droite ligne avec la parution de Sphinx, le bulletin publié par l'association dont la naissance fut officialisée ce jour-là. Un bon point pour ce "20 naturel"!

SCRABBLE:
Championnat de France phase 2
1 147 joueurs participaient le 11 décembre dernier à cette deuxième phase, dont 166 joueurs de 3e série, 167 de 4e série et 814 non classés. Alain Tachet (IdF) qui l'a emporté à 87 points seulement du top est qualifié d'office pour la finale, de même que le 1er joueur de 4e série, Dominique Langevin qui a fini 14e. 576 joueurs participeront à la phase 3 (le 19 mars), dont:
1. Tachet Alain: 2 461, **2.** Baumann Alain: 2 442, **3.** Maurin Luc: 2 441, **4.** Constans Patrick: 2 433, **5.** Delaruelle Aurélien: 2 432, **6.** Ouziel Gilbert: 2 427, **7.** Lumbroso Françoise: 2 415, **8.** Michel Antonin: 2 413, **9.** Bore Emmanuel: 2 410, **10.** Yacoubian Garen: 2 409.

BRIDGE:
Tournoi Top Mondial 89
La Haye accueillait mi-janvier le Top Mondial 89, un tournoi sur invitation organisé par Unisys et la Staten Bank, qui a réuni 16 paires parmi les meilleures du monde. Résultats:
1. Fucik-Terraneo (Autriche); **2.** Chagas-Branco (Brésil); **3.** Eisenberg-Sontag (U.S.A.); **4.** Soloway-Goldman (U.S.A.); **5.** Karlaftis-Kannavos (Grèce); **6.** Chemla-Levy (France).

BRIDGEZ CHEZ VOUS
En raison des grèves de fin d'année, la première phase de l'opération "Bridgez chez vous" a été repoussée jusqu'en février.

Pour "20 Naturel", multijeux n'est pas un vain mot!


DR

GO:
1er tour du championnat de France à Strasbourg
Le 8 janvier, Agnès Izraelewicz remportait pour la 3e année consécutive ce premier tour qui l'amènera à la phase finale du championnat (16 joueurs sur le plan national). Une quarantaine de joueurs d'Alsace et de Lorraine ont disputé ce tournoi de 5 rondes.
Voici les contacts de go dans l'Est: Strasbourg: 88 37 18 43; Mulhouse: 89 66 44 91; Nancy: 83 35 39 63; Metz: 87 31 95 67.


DR
Agnès en route pour la finale.

A LA CARTE

■ Après SCRAB et le service "grand public" lancé par *Libération*, voici du nouveau sur votre minitel: 36-15 FFSC, lancé, comme son nom l'indique avec l'aide de la fédération française de Scrabble, ce qui offre une garantie de sérieux et de respect du règlement de la Fédération Internationale de Scrabble Francophone, offre aux connectés une partie jeu et une partie information.

■ Les Compagnons d'Ellendil vous invitent à rejoindre leurs rangs tous les samedis après-midi à partir de 14h au 43, rue de Logelbach, 3e étage, 68000 Colmar. Au programme: L'Appel de Cthulhu, Maléfices, AD&D, JRTM, Stormbringer, L'Œil Noir, Pendragon, Warhammer... Pour tous renseignements: Armand Buckel au 89 23 50 67 de 12h à 14h et de 18h à 20h.

■ Vous aimez les jeux de rôle, alors nul besoin d'aller en Australie pour rencontrer l'aventure; Terror Amazonis, le club de jeux de rôle de Cayenne, vous attend tous les samedis de 14h30 à 19h30 au collège Zéphir. Le club recherche aussi des joueurs d'autres clubs pour organiser un grand tournoi. Contacter Jean-Michel Héraud au (19 594) 31 90 95 ou écrire au 5, cité Bellony, route de Baduel, 97300 Cayenne.

■ Rong Kun Chang, 1er Dan taïwanais donne des cours de go à l'université populaire de Mulhouse. Renseignements au: 89 66 44 91.

■ Tarbes: Stratégies et Sortilèges s'agrandit! Outre les activités rituelles (JdR, Boardgames...), le club ouvre ses portes aux jeux d'histoire avec figurines. Généraux de la Bigorre, du Béarn et des alentours, venez sceller le destin de vos armées au FJT de Tarbes, tous les samedis à partir de 15 h. Renseignement: Pascal au 62 93 35 63.

■ Après quelques années d'hibernation, le CLUJI, Club Jeux de l'Insa, annonce sa réouverture. Ce "club de services" propose à ses membres une large gamme de jeux à emprunter (échecs, go, scénarios de JdR, diplomacy, wargames, revues...), permet de rencontrer des partenaires et se faire enrôler par un maître de jeu. Contacter Pierre Hervé à l'Insa, Bat. C, chambre 531, 20, avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex.

■ Une maison de jeux animée par Alain Bideau vient de s'ouvrir dans la mairie de Saint-Fons, près de Lyon. Pour tous renseignements, appeler la mairie au 78 70 94 70.

IL Y AURA UNE FOIS

FEVRIER

■ **Expo-démonstration:** Les 25 et 26, les clubs de la région nantaise organisent, pour la sixième année consécutive, une Exposition-Démonstration ludique des Pays-de-Loire intitulée "Manu 89". Au programme: jeux de rôle, "grandeur nature", wargames, jeux de figurines, jeux de plateaux, débats et tables rondes.
Informez-vous auprès de Ph. Amoros au 40 89 48 12, ou Jean-Stéphane Cadoux au 40 49 68 49.

■ **Jeux d'histoire:** Les 25 et 26,à Ploërmel, entre Rennes et Lorient, 2e championnat de Bretagne de Jeux d'Histoire et wargames. Cette manifestaion sera organisée par La Guilde de Bretagne de jeux de simulation, et par Les Gardiens de la Flamme.
Rens.: Yvonnick Ber-nard, Pengread, Le Cambout, 22210 Plémet, ou au secrétariat de la Guilde: MJC, 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes; tél.: 99 31 38 84.

■ **Jeux de simulation:** Du 24 au 26, l'Association québécoise des jeux de simulation organise Provocation'89, le plus grand festival de simulation du Québec. Au programme: une quinzaine de tournois, des rencontres, des démons-

trations. Ecrire à l'AQJS, 4545, avenue Pierre de Coubertin, Montréal Québec H1V 3R2.

MARS

■ **Echecs:** Le 1er à 15h, le Club 608 de Paris organise une manifestation d'échecs ouverte au grand public: simultanée gratuite, blitz, parties libres. Renseignements: M. Clauzel au (1) 46 20 13 14.

■ **Dames:** Championnat du Var le 4, à Puget/Argens. Renseignements: M. Garampon, 94 45 61 84.

■ **Jeux de simulation historique:** Les 4 et 5, Les Gardiens de la Flamme organisent le 2e championnat de l'Ouest de jeux de simulation historique à Ploërmel. Appeler Eric Lesper : 97 93 92 71.

■ **JdR et Wargames:** Le 5, Les Gardiens des Remparts organisent à Senlis un tournoi de jeux de rôle et wargames, sur JRTM, AD&D et Air Force. Renseignements: Les Gardiens des Remparts, 9, avenue Clemenceau, 60300 Senlis; tél.: Olivier au 44 54 74 05.

■ **Dames:** Le 5, le Damier des cheminots organise la Coupe UAICS, dans la gare du Nord de Paris (rue de Dunkerque, dans la grande cour du côté des grandes lignes-départ). Renseignements: (1) 64 27 50 69.

■ **Othello:** Le 5: tournoi d'Ile-de-France, ouvert à tous et aux ordinateurs, en 5 rondes. Renseignements: FFO: (1) 40 26 51 69.

■ **Scrabble:** Dole accueillera, le 5, un tournoi individuel en 3 parties. Rens.: M. Gendre au 84 79 00 99.

■ **Scrabble:** Le 5, tournoi individuel en 3 parties à Castres. Rens.: Mme Iche au 63 59 56 20.

■ **Echecs:** Le 11, le Club 608 de Paris organise un championnat des jeunes au Cercle Paris Nord. Renseignements: M. Caderon:

(1) 42 80 63 63 poste 11651.

■ **Belote**: La Fédération Française animera, le 11, un tournoi au sein de la ludothèque du centre culturel de Boulogne-Billancourt, 22, rue de la Belle Feuille.

Tél.: (1) 46 84 77 95.

■ **Othello:** Le samedi 11, à 14h, le club d'Othello de Pérenchies organise un tournoi régional. Se renseigner auprès du Centre-culture-animations loisirs 2, rue Gambetta 59840 Pérenchies. Tél.: 20 22 45 97.

■ **Dames:** Le 11, championnat de l'Académie de Lille, à Villeneuve d'Ascq. Renseignements à la FFJD au 56 29 08 46.

■ **Dames:** le 12, tournoi de Lorient au Palais des Congrès, et quarts de finales de la Coupe de France 89.

FFJD: 56 29 08 46.

Othello: La Fédération Française et le club Saint-Michel Informatique organisent, le 12, le 3e tournoi de Saint-Michel-sur-Orge (Essonne). Ce tournoi oppose des programmes d'Othello écrits par des amateurs (y compris des étrangers). Pour les programmes qui n'auraient pas l'Assembleur comme langage, il y aura une catégorie réservée aux programmes écrits en basic. Renseignements: M. Aguillon, au (1) 69 01 75 87 (le soir).

■ **Bridge:** La Fédération Française animera, le 18, un tournoi au sein de la ludothèque du centre culturel de Boulogne-Billancourt, 22, rue de la Belle Feuille.

Tél.: (1) 46 84 77 95.

■ **Jeux de stratégie:** Les18 et 19, le Centre international de la mer-la Cordonnerie royale, centre culturel scientifique et technique de la mer organise son 4e festival de jeux de stratégie navale.

Ecrire au centre pour tous renseignements: B.P. 108, 17303 Rochefort Cedex. Tél.: 46 87 01 90.

■ **JdR:** Les Compagnons de l'Aube, club de jeux de simulation du lycée Hoche de Versailles concocte son deuxième grand tournoi de jeux de rôle qui se déroulera le dimanche19. Vingt et un jeux de rôle seront présentés, avec, pour chacun, un scénario adapté; sachez que le meilleur club sera primé! Démonstrations de Mai 68, Full Metal Planete... en prime.

Pour plus de renseignements, appeler Thierry au (1) 39 53 67 33, mais sachez que la clôture des inscriptions est fixée au 4 mars.

■ **JdR:** La confrérie Boucherie Intellectuelle vous convie, le 19, à son deuxième grand tournoi Utopie II, "La Fériale des Sept Salamandres".Vous vous affronterez dans L'Appel de Cthulhu, AD&D, Animondes, Star Wars, Stormbringer, MERP, au sein de la MJC "Le Colombier", 1, place de l'église, 92410 Ville d'Avray.

Tél.: (1) 47 50 37 50 ou 47 09 66 01.

■ **Scrabble:** Les 25 et 26, tournoi à Lille. Renseignements: M. Vinck: 20 52 15 92.

■ **Epreuve interlycées:** L'ALSAC, Association techniciens supérieurs action commerciale, organise une épreuve interlycées avec le concours de l'éditeur de jeux Play Bac. Renseignements: MM. Zamouche ou Dubail au lycée Jules-Uhry 7, rue A. Briand 60100 Creil. Tél.: 44 24 53 20.

AVRIL

■ **Duelmasters:** Le 1er, Duelmasters organise son premier championnat de France; renseignements: Ambrosial Dimension:

(1) 43 34 04 00.

■ **Bridge:** Du 5 au 9, se déroulera la finale Sélection Open Dames; les 10 et 11, les finales nationales par paires, Mixtes Vermeil; et les 12 et 13, les finales nationales par paires, Open Vermeil.

Renseignements à la Fédération: (1) 47 38 27 70.

■ **Dames:** Le 16, vivez le championnat de ligue, à Parthenay, rens.: 40 05 42 55), à Issy,rens.: (1) 44 72 53 06), à Toulouse (rens.: 61 63 78 85), à Desvres (rens.: 21 91 64 45) et à Marseille (rens.: 91 02 53 91)

■ **Othello:** Courant avril aura lieu à Lyon la sélection pour le Mondial 89, ouverte à tous, sauf aux ordinateurs.FFO: 40 26 51 69.

■ **JdR:** Le 22, tournoi de jeux de rôle; renseignements: Médiathèque des Mureaux, avenue Paul-Raoult, Hôtel de ville, 78135 Les Mureaux Cedex; tél.: (1) 30 99 92 12, poste 491.

■ **Echecs:** Les 22 et 23, le Club 608 de Paris organise un championnat FSGT d'échecs ouvert à tous. Rens.: M. Laurent au (1) 42 53 58 01.

■ **Week-end du fantastique:** Du 21 au 23, vivez "Fantastica", le week-end du fantastique, avec jeux de rôle et BD, ainsi que littérature et ciné. Contacter Jean-Paul Destrémont, Association des élèves de l'ENIM, Ile du Saulcy, 57045 Metz Cedex. Tél.: 87 30 33 87.

■ **Diplomacy:** Les 22 et 23, Belphégor Association organise le championnat de France de Diplomacy à Paris. Renseignements: (1) 40 05 09 28.

■ **JdR:** Les 29 et 30, La Guilde de Bretagne vous convie au 3e Tournoi de l'Ouest de jeux de rôle qui se déroulera au couvent des Ursulines à Morlaix. Au programme, D&D, Star Wars, L'Appel de Cthulhu, JRTM et un "grandeur nature". Ecrire à la Guilde, MJC 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes ou téléphoner au 99 59 34 07 les jeudis et vendredis après-midi.

■ **Dames:** Le 30, championnat du Nord à la Chapelle d'Armentières. Renseignements: 20 35 14 01.

■ **JdR:** Le 22, tournoi de jeux de rôle; renseignements: Médiathèque des Mureaux, avenue Paul-Raoult, Hôtel de ville, 78135 Les Mureaux Cedex.

Tél.: (1) 30 99 92 12, poste 491.

MAI

■ **Dames:** Du 29 avril au 2 mai se déroulera à la gare du Nord de Paris (rue de Dunkerque, dans la grande cour du côté des grandes lignes-départ) le tournoi des huit villes (Anvers, Dordrecht, Leningrad, Noisy le Sec, Prague, Triest, une ville d'Israël et de Pologne). Renseignements: (1) 64 27 50 69.

■ **Duelmasters:** Le 1er mai, aura lieu la finale France-USA du premier championnat de Duelmasters. Contacter Ambrosial Dimension, 1, square des Ajoux, 92400 Courbevoie.

■ **Dames:** Le 4, Paris Aérospatiale Club organise le 5e tournoi Open international, au 18, rue de Dunkerque (gare du Nord) dès 9h30. S'inscrire auprès d'Antoine Almanza 55, rue Sedaine, 93700 Drancy. Tél.: (1) 48 31 85 84.

■ **Dames:** Le 7, championnat du Nord à Lille. Rens.: 20 23 14 95.

■ **Othello:** Le samedi 13, à 19h, le club de Pérenchies organise "Logic Night Fight", un tournoi amical basé sur quatre jeux: Othello, Lasca, pentominos, Pente. Renseignements: Centre culture-animations-loisirs 2, rue Gambetta 59840 Pérenchies. Tél.: 20 22 45 97.

■ **Jeux de plateau et de diplomatie:** Les 13 et 14, Belphégor Association organise le Congrès des Traîtres, convention de jeux de plateau et de jeux diplomatiques, dans le cadre de la semaine multijeux à Antibes. Rens.: 119, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél.: (1) 40 05 09 28.

JUIN

■ **Dames:** Le 11, se déroulera la dernière ronde des rencontres interclubs Ligue Nord-Picardie à Annay-sous-Lens, ainsi qu'un championnat de la Ligue de parties rapides (10'). Rens.: 21 42 20 96.

■ **Othello:** Le samedi 17, à 14h, le club de Pérenchies organise le second tournoi régional d'Othello. Renseignements: Centre culture-animations-loisirs 2, rue Gambetta 59840 Pérenchies. Tél.: 20 22 45 97.

■ **Dames:** Le 24, sont prévues les finales des rencontres interscolaires de la ville de Beauvais (12 équipes de 20 damiers). Renseignements: 44 48 20 75.

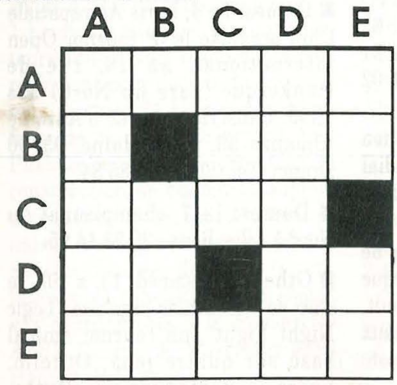
■ **Othello:** Les 24 et 25: sélection à Toulouse pour le Mondial 89, ouverte à tous sauf aux ordinateurs.

FFO: (1) 40 26 51 69.

NOMBRES CROISES

1. POUR VOUS ENTRAINER

Horizontalement: A: Si on ajoute 190 à ce nombre, le résultat est un cube parfait. **B.** Les chiffres de ce nombre sont les mêmes. **C.** Un multiple de 139. **D.** La somme de ses chiffres est 9. Ce nombre est un carré parfait. **E.** Une des permutation de 17888.



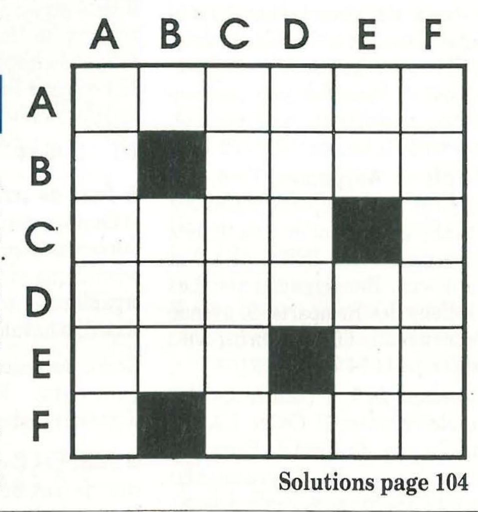
Verticalement: A. Si on retranche 2 à ce nombre, le résultat obtenu est un nombre symétrique, de plus, la somme de ses chiffres est 29. **B.** C'est un nombre premier. **C.** Le produit de ses chiffres est 294. **D.** C'est un carré parfait. **E.** Une puissance de 2. Ce nombre se divise exactement par 9.

2. VRAIMENT PLUS DIFFICILE!

Horizontalement: A. Si on ajoute 1 580 à ce nombre, le résultat obtenu est un cube parfait. **B.** La première moitié de ce nombre est double de la seconde moitié. **C.** C'est un carré parfait. **D.** Le produit de ses chiffres est 343. **E.** Ce nombre est un multiple de 23. Les chiffres de ce nombre sont les mêmes. **F.** Ses deux moitiés sont les mêmes, et de plus, la somme de tous ses chiffres est 10.

Verticalement: A. La première moitié de ce nombre diminuée de 5 redonne la seconde moitié, si on ajoute 240 à ce nombre le résultat est un carré parfait. **B.** Ce nombre se divise exactement par 137. **C.** Le produit des chiffres de ce nombre est 150. **D.** Une des permutations de 2578. **E.** Un carré parfait. La somme des chiffres de ce nombre est 8. **F.** Ce nombre est symétrique.

- Un nombre abcdef. Sa première moitié: abc, sa seconde moitié def.
- Un nombre symétrique: abccba, ou abcba, abba...
- Seul le premier chiffre d'un nombre ne peut être zéro.



Solutions page 104

Logos

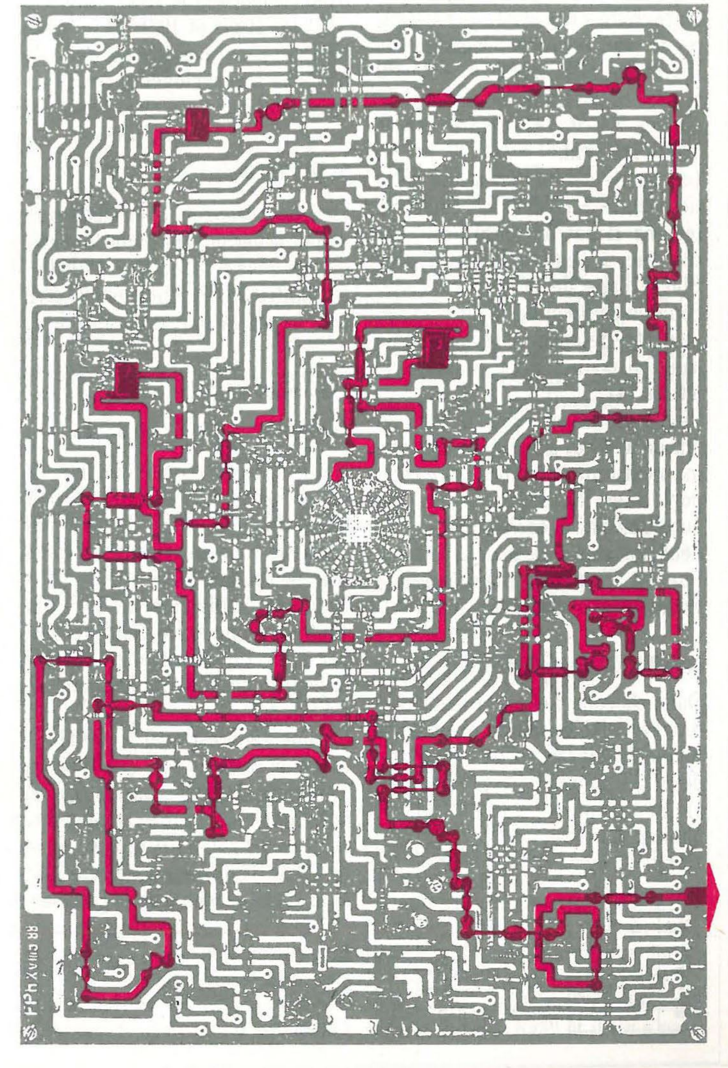
Page 30, Philippe Fassier a décliné *J&S* sur de nombreux logos connus. Vous les avez bien sûr reconnus:

1. AGF; **2**. AGIP; **3**. AIR FRANCE; **4**. ALFA-ROMEO; **5**. AMERICAN EXPRESS; **6**. AMSTRAD; **7**. APPLE; **8**. ARC; **9**. ARTHUR MARTIN; **10**. AT&T; **11**. BAHLSEN; **12**. BANQUE POPULAIRE; **13**. BAUKNECHT; **14**. BEGHIN SAY; **15**. BEL; **16**. BELIN; **17**. BENDIX; **18**. BERNARD; **19**. BIC; **20**. BLACK & DECKER; **21**. BLACK & WHITE; **22**. BLAUPUNKT; **23**. BMW; **24**. BNP; **25**. BOSCH; **26**. BOUYGUES; **27**. BP; **28**. BRUT DE POMME; **29**. BUITONI; **30**. BUITONI; **31**. C&A; **32**. CACHOU LAJAUNIE; **33**. CAISSE D'EPARGNE ECUREUIL; **34**. CANADA DRY; 35. CANAL +; **36**. CANSON; **37**. CARREFOUR; **38**. CASTORAMA; **39**. CATCH; **40**. CCF; **41**. CHAMBOURCY; **42**. CHAMPION; **43**. CHRYSLER; **44**. CIF; **45**. CLUB MEDITERRANEE; **46**. COCA-COLA; **47**. CODEC; **48**. COINTREAU; **49**. COLAS; **50**. CONTINENT; **51**. COURREGES; **52**. CREDIT AGRICOLE; **53**. CREDIT LYONNAIS; **54**. CUTTY SARK; **55**. D'AUCY; **56**. DAMART; **57**. DANONE; **58**. DARTY; **59**. DECCA; **60**. DEUTSCHE GRAMMOPHON; **61**. DEVILLE; **62**. DIGUE; **63**. DIM; **64**. DINERS ASSISTANCE; **65**. DONJONS & DRAGONS; **66**. DUNLOP; **67**. EDUCATEL; **68**. ELF; **69**. ELLE & VIRE; **70**. ELM LEBLANC; **71**. EMI PATHE MARCONI; **72**. EMINENCE; **73**. ESPANA; **74**. ESSO; **75**. EUROMARCHE; **76**. EUROPE 1; **77**. EVINRUDE; **78**. OCEAN; **79**. FLORIGEX; **80**. FNAC; **81**. FOLIO; **82**. FORD; **83**. FR3; **84**. FRANCE CULTURE; **85**. FRANCE LOISIRS; **86**. FREE TIME; **87**. FROLIC; **88**. GAZ DE FRANCE; **89**. GERVAIS; **90**. GET; **91**. GITANES; **92**. GMF; **93**. GOLD; **94**. GORE; **95**. HARPIC; **96**. HATIER; **97**. HEINZ; **98**. HERTA; **99**. HERTZ; **100**. HEUDEBERT; **101**. HEWLETT PACKARD; **102**. HOLLYWOOD; **103**. HOM; **104**. HONDA; **105**. IBM; **106**. ICI; **107**. IGLO; **108**. IGN; **109**. IKEA; **110**. INDESIT; **111**. INSEE; **112**. INTERFLORA; **113**. IRIS MEXICHROME; **114**. J'AI LU; **115**. JACOB DELAFON; **116**. JACQUET; **117**. JAEGER; **118**. JEUX NATHAN; **119**. JIL; **120**. JOHN DEERE; **121**; JOHN PLAYER SPECIAL; **122**. JOHNSON; **123**. JOUEF; **124**. K.WAY; **125**. KB JARDIN; **126**. KLEBER; **127**. KLM; **128**. KODAK; **129**. KRYS; **130**. KUONI; **131**. L'ALSACIENNE; **132**. LA CROIX; **133**. LA PIE QUI CHANTE; **134**. LA VACHE QUI RIT; **135**. LACOSTE; **136**. LACTEL; **137**. LADA; **138**. LAFUMA; **139**. LANCIA; **140**. LAROUSSE; **141**. LE MONDE; **142**. LECLERC; **143**. LEE COOPER; **144**. LEGRAND; **145**. LEVI'S; **146**. LIBERATION; **147**. LIMPIDOL; **148**. LOCATEL; **149**. LOTUS; **150**. LU; **151**. LUSTUCRU; **152**. M&M'S; **153**. MAGDELEINE; **154**. MAGGI; **155**. MAMMOUTH; **156**. MARABOUT; **157**. MARS; **158**. MARTINI; **159**. MATRA COMMUNICATION; **160**. MAXIM'S; **161**. MELITTA; **162**. MICHELIN; **163**. MIDAS; **164**. MITSUBISHI; **165**. MOBILIER DE FRANCE; **166**. MOTTA; **167**. NASA; **168**. NEWS; **169**. NF; **170**. NIKE; **171**. NIKON; **172**. NISSAN; **173**. NIVEA; **174**. NRJ; **175**. NUTS; **176**. 0-CEDAR; **177**. OJD; **178**. OPEL; **179**. ORANGINA; **180**. ORTF; **181**. PAMPRIL; **182**. PANZANI; **183**. PARKER; **184**. PASTIS DUVAL; **185**. PELIKAN; **186**. PEPSI; **187**. PERRIER; **188**. PETIT BATEAU; **189**. PEUGEOT; **190**. PHILDAR; **191**. PHILIPS; **192**. PIONEER; **193**. PORTO CRUZ; **194**. POULAIN; **195**. PREVENTION ROUTIERE; **196**. PTT; **197**. QUAKER; **198**. QUICK; **199**. QUID; **200**. RADIO MONTE-CARLO; **201**. RENAULT; **202**. RER; **203**. RIVOIRE & CARRET; **204**. RMC; **205**. ROC; **206**. ROLEX; **207**. ROLLS-ROYCE; **208**. ROUSSEL UCLAF; **209**. ROWENTA; **210**. SAFT; **211**. SAINT-GOBAIN; **212**. SAINT-MACLOU; **213**. SANYO; **214**. SAS; **215**. SAUPIQUET; **216**. SCIENCE & VIE; **217**. SCOTCH 3M; **218**. SEB; **219**. SEVEN UP; **220**. SHEBA; **221**. SHELL; **222**. SICLI; **223**. SKIS DYNASTAR; **224**. SKYROCK; **225**. SNCF; **226**. SOCIETE GENERALE; **227**. SOLITAIRE; **228**. SPRITE; **229**. STABILO; **230**. SUZE; **231**. SUZUKI; **232**. SWISSAIR; **233**. TAMIYA; **234**. TDF; **235**. TEISSEIRE; **236**. TEXAS INSTRUMENTS; **237**. THE ELEPHANT; **238**. THOMSON; **239**. TONIGENCYL; **240**. TOTAL; **241**. TRIVIAL PURSUIT; **242**. TUC; **243**. UHU; **244**. UNICEF; **245**. UNIROYAL; **246**. UPSA; **247**. UTA; **248**. VANDAMME; **249**. VANIA; **250**. VARTA; **251**. VICHY; **252**. VICKS VAPORUB; **253**. VIVAGEL; **254**. VOLVO; **255**. WARNER BROTHERS; **256**. WASA; **257**. WHISKAS; **258**. WILLIAM SAURIN, **259**. WWF; **260**. WYNN'S; **261**. X-ACTO; **262**. YOPLAIT; **263**. YVES ROCHER; **264**. YVES SAINT-LAURENT; **265**. ZANOIDS; **266**. ZEST.

Et vous avez évidemment trouvé le chemin à parcourir.

Profondeurs XVIII

L'ultime, et imprévu, niveau des profondeurs de Philippe Fassier (page 41)! Aviez-vous découvert le circuit à suivre?



LA BONNE ANNEE

1. SOUSTRACTION

Le premier chiffre de la première rangée étant supérieur ou égal à 3, il suffisait de tester une à une les douze combinaisons possibles d'arrangement des chiffres 1, 2, 3, 4 pour la première rangée. On obtient les quatre solutions suivantes:

```
  3 4 1 2     3 4 2 1
- 1 4 2 3   - 1 4 3 2
= 1 9 8 9   = 1 9 8 9

  4 1 2 3     4 1 3 2
- 2 1 3 4   - 2 1 4 3
= 1 9 8 9   = 1 9 8 9
```

2. L'AGE DE PIERRE

On trouve assez facilement que Paul est né en 1971. Pour l'âge de Pierre, la résolution est plus difficile, dans l'écriture d'une date, 1000 pouvant s'écrire indifféramment mille ou mil.

Si R est le nombre de lettres du nombre X formé par les deux derniers chiffres de l'année de naissance, on peut écrire: X + nombres de lettres de (mille neuf cent) + R = 89 si 1000 s'écrit mille soit X + R = 76 ou bien X + R = 78 dans le cas où 1000 s'écrit mil.

La première équation a une solution pour X = 63 dont le nombre de lettres R est 13, mais qui est contraire à l'énoncé donnant pour Pierre l'âge de 26 ans en 1989. Seule la solution de la 2e équation peut être retenue. Elle admet une solution pour X = 64, (nombre de lettres 14).

Pierre est né en 1964. Il aura 25 ans en 1989 et on peut vérifier que mil neuf cent soixante-quatre comporte bien 25 lettres. Il y a une autre solution avec Pierre né en mil neuf cent septante, mais le fait que Paul et Pierre soient marseillais exclut cette éventualité.

3. GRILLE MAGIQUE

Dans chacune d'elles, on peut permuter soit les deux premières colonnes, soit les deux premières rangées, sans oublier les rotations et symétries possibles.

7	9	2
8	4	6
3	5	1

9	8	1
5	7	6
4	3	2

9	7	2
8	6	4
1	5	3

4. EDITION 1989

Pour résoudre ce problème, on peut imaginer que tous les numéros de page ont quatre chiffres représentatifs, le premier chiffre étant 0 si le numéro est inférieur à 1000.

Si on isole le chiffre des 1000, on peut dire que pour chaque millier de pages, il y a en tout 1000X3= 3000 chiffres.

Comme chacun d'eux est représenté autant de fois, on compte dans chaque millier de pages, en ce qui concerne les trois derniers chiffres, 300 fois le chiffre 1. De la page 1 à la page 3000, on compte donc 300X3 fois le chiffre 1 en ce qui concerne les trois derniers chiffres et 1000 fois en première position pour les numéros de 1000 à 1999. Soit donc 1900 fois.

Jusqu'à la page 3099, on en comptera 20 autres soit 1920 fois.

Jusqu'à la page 3119, on en comptera 32 autres (2 pour les unités, 10 pour les dizaines, 20 pour les centaines) soit en tout 1952 fois.

Jusqu'à la page 3149, on en comptera 33 autres (3 pour les unités, 30 pour les centaines) soit en tout 1985 fois.

3150 comportera le 1986e chiffre 1, 3151 les 1987e et 1988e et le 1989e chiffre 1 sera contenu dans le n°3152. L'encyclopédie comporte donc 3152 pages.

5. DIVISION

La 1989e décimale de 1: 1989 sera en fait le dernier chiffre de la partie entière de la fraction 10^{1989}:1989.

Ce chiffre, si on effectuait la division serait la partie entière de la fraction $\frac{r \times 10}{1989}$, r étant le reste de la division de 10^{1988} par 1989.

Il est facile de vérifier que le reste de 10^8 par 1989 est égal à: 1036. Celui de la division de 10^{24} par 1989 est donc aussi celui de 1036^3 par 1989 et égal à 118.

Celui de la division de 10^{48} par 1989 est donc aussi celui de 118^2 par 1989 et qui est égal à 1. En fait la période de la partie décimale est égale à 48.

Comme 1988 est égal à 48X41+20 et que le reste de 10^{48} par 1989 est 1, le reste de 10^{1988} par 1989 n'est autre que celui de 10^{20}, c'est-à-dire celui de $10^8 \times 10^8 \times 10^4$ et donc aussi de $1036 \times 1036 \times 10^4$, c'est-à-dire 1738 et la 1989e décimale de 1: 1989 sera la partie entière de $\frac{17380}{1989}$ c'est-à dire 8.

6. UN SOLITAIRE HONGROIS

En continuant le processus décrit, on obtient à partir de la 17e opération les répartitions suivantes:

après la 17e opération:
2 3 4 5 6 7 6 tas
après la 18e opération:
1 2 3 4 5 6 6 7 tas
après la 19e opération:
1 2 3 4 5 5 7 7 tas
après la 20e opération:
1 2 3 4 4 6 7 7 tas
après la 21e opération:
1 2 3 3 5 6 7 7 tas
après la 22e opération:
1 2 2 4 5 6 7 7 tas
après la 23e opération:
1 1 3 4 5 6 7 7 tas
après la 24e opération:
2 3 4 5 6 7 7 tas

c'est-à-dire la même répartition qu'après la 17e opération. La suite des répartitions indiquées ci-dessus va donc se répéter indéfiniment avec une fréquence de 7.

1989 étant égal à 22 + (281x7), après la 1989e opération, la répartition des allumettes sera identique à celle observée après la 22e opération soit: 7 tas contenant respectivement 1, 4, 5, 6, 7 allumettes pour 5 d'entre eux et 2 allumettes pour 2 d'entre eux.

7. DANS L'ORDRE

Par exemple:
1 + 2 + (34 x 56) - 7 + 89 = 1989

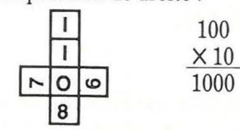
8. MULTIPLICATION MYSTERE

Le deuxième produit partiel ne peut commencer que par 190 ou par 191. Etant multiple de 9, la somme de ses chiffres est aussi multiple de 9. Il vaut donc 1908 ou 1917 avec pour multiplicande correspondant 212 ou 213. Dans chacun de ces deux cas, la seule possibilité pour le deuxième chiffre du multiplicateur est 4. Le produit 213x94 dépassant 20 000, la seule multiplication possible reste 212x94.

```
  212
  x94
  848
 1908
19928
```

9. JEU DES CUBES

Il ne fallait surtout pas chercher midi à quatorze heures. La particularité des ces cubes est de comporter deux faces contenant le chiffre 1 et une face contenant le 0 orientable dans chaque direction. Le patron d'un tel cube est représenté ci-après. En faisant pivoter en arrière ces neuf cubes, on obtient la multiplication de droite :




```
 100
 x10
1000
```

10. UN CERTAIN NOMBRE

De 1 à 1989, on compte 221 multiples de 9, ensemble qui comporte trois nombres dont la somme des chiffres est 27 (999, 1899, 1989) et les 218 autres dont la somme des chiffres est soit 18, soit 9.

De 1 à 999, on compte 111 multiples de 9 dont l'un d'eux a pour somme des chiffres un total de 27. A chaque nombre multiple de 9 inférieur à 1000 égal à ABC, on peut faire correspondre un seul nombre 9-A, 9-B, 9-C et réciproquement à chaque image de ABC, ne correspond qu'un seul nombre ABC.

Si la somme A+B+C est égale à 9, la somme des chiffres de son image est 27-A-B-C= 18. Si la somme A + B+ C est égale à 18, la somme des chiffres de son image est 27-A-B-C = 9. Entre 1 et 999, il y a donc autant de nombres dont la somme des chiffres est 9 que de nombres dont la somme des chiffres est 18. Comme ils comprennent tous les multiples de 9, à l'exclusion de 999, on dénombre dans chaque catégorie 55 possibilités.

Il reste à déterminer entre 1000 et 1989 la quantité de nombres ayant pour somme 9, c'est-à-dire ceux pour lesquels la somme des trois derniers chiffres est 8. Si on ne se tient qu'aux trois derniers chiffres, les nombres dont la somme des chiffres est 8 sont déduits des nombres dont la somme des chiffres est 9, ces nombres étant diminués d'une unité (ex: 432 donne 1431) sauf cas particuliers où le multiple de 9 se terminait par 0 (ex: 540 donnant 1539 dont la somme des chiffres est 18). Ces cas particuliers étant au nombre de dix (90, 180, 270, ..., 900), ce qui laisse 55-10=45, nombres entre 1000 et 1989 à avoir la somme des chiffres égale à 9. Parmi les 221 multiples de 9 inférieurs ou égaux à 1989, on dénombre donc: 3 dont la somme des chiffres est 27; 55+45=100 dont la somme des chiffres est 9; et il reste 221-103=118 dont la somme des chiffres est 18.

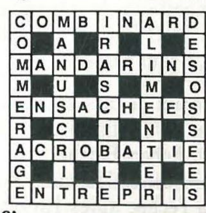
NOEL

Une erreur s'est glissée dans l'article *Noël Perso* du n° 54 de *J&S:* la bande dessinée *Les Sept Vies de l'épervier* est de Cothias et Juillard, et non Guillard comme nous l'avions indiqué!

PAGE 36

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les anagrammes croisées:



Jarnac:

La filière:

DIA, AIDE, ACIDE, DIACRE, CEDRAIE, EUCARIDE, SACREDIEU

Ça fait mauvais genre:

• Masculins: 1-2-3-5-7-8-11-12

• Féminins: 4-6-9-10

(Alvéole est masculin selon l'Académie. Larousse accepte cependant aussi le féminin).

Les solitaires:

POPLITEES, PURGATION, RICHELIEU, IGNIFUGER, EMERGENTE, THYROIDES, BOUGRESSE

Le coup de jarnac:

• DEBINEUR + A = BUANDERI(E), BUANDIER(E)

• BURELES + CA = RE(C)US(A)BLE, S(A)(C)REBLEU

• GITANS + ACK = SANTI(A)G, (C)ASTING, S(K)ATING

• CALIFE + AC = FACI(A)LE, CALE(C)IF

• JOTA + KC = TO(K)AJ, JA(C)OT

• NID + ACK = (C)(A)NDI, D(A)(K)IN

PAGE 38

Une chance sur quatre! (par Bernard Myers):

1. B (On élève le premier nombre au carré puis on soustrait le second: $5^2 - 3 = 22$).

2. A (Arbitre et Compétition).

3. D (A: lapin, B: mouton, C: souris, D: navet).

4. D (couteau: 7 francs, cuiller: 3 francs, fourchette: 11 francs).

5. C (2-1-A-D-B forment Large et Petit).

6. A (le deuxième nombre est formé avec le double du chiffre des dizaines et le triple du chiffre des unités du premier nombre).

7. B (chaque mot du clair est codé de la manière suivante: la première lettre est remplacée par sa suivante dans l'alphabet, la deuxième lettre par la lettre qui est deux rangs après dans l'alphabet... La phrase était: LE PREMIER JOUR DE LA SEMAINE EST LE... Et la réponse, bien sûr, LUNDI).

8. A (c'est le 2, qui, on le voit à l'œil nu, est nettement plus grand que les autres. Bien sûr, les chiffres 4 et 8, plus petits, représentent des nombres plus grands. Quant à 16, c'est un nombre formé de deux chiffres).

9. C (6 et 4 sont sur des faces opposées mais sont sur des faces adjacentes dans les autres dés).

PAGE 61

EN VOITURE

1. le rallye

Il y a deux étudiants en langues devant des étudiants en sciences (russe devant chimie, italien devant maths). Pour être devant les trois étudiants en langues, Eric doit donc être dans la voiture 1 et scientifique, il ne peut-être qu'étudiant en physique.

L'étudiant en russe, Bruno et le chimiste se suivent donc en 2-3-4 ou 3-4-5. Mais dans ce dernier cas, Bruno sera étudiant en anglais (puisque 6, c'est l'étudiant en maths) et les trois étudiants en lettres se suivraient. Impossible.

On a donc l'étudiant en russe en 2, Bruno en 3 et l'étudiant en chimie en 4. L'étudiant en italien a deux personnes derrière lui. Il ne peut être qu'en 3, c'est Bruno. L'étudiant en anglais est donc en 5, devant l'étudiant en maths en 6, qui est Denis. Albert est donc en 4, Franck en 5. Charles est en 2.

1. Eric, physique; 2. Charles, russe; 3. Bruno, italien; 4. Albert, chimie; 5. Franck, anglais; 6. Denis, maths.

2. L'homme pressé

En roulant à 110 km/h, Paul a mis un temps t pour effectuer le parcours. A 90 km/h, il aurait mis un temps t'.

On a $t = \frac{90\,t'}{110}$ (1)

Evidemment, il a économisé 40 minutes (800 : 20). On a donc $t = t' - 40$ (2)

Des relations (1) et (2), on tire

$\frac{90\,t'}{110} = t' - 40$ soit $\frac{2\,t'}{11} = 40$

et t' = 220 minutes. Ce qui, à 90km/h, représente une distance de 330 km.

3. Dans la forêt

Au départ, les quatre voitures ne peuvent être qu'aux sommets d'un quadrilatère dont les deux diagonales sont des chemins. Elles sont en 3, 8, 6 et 10. La Citroën est soit en 6 et va en 9 (d'où on voit 3 et 10 mais pas 8) soit en 8 et va vers 4 (d'où on voit 3 et 10 mais pas 6). Mais dans ce dernier cas, on ne peut trouver de déplacement qui permette à la Volskwagen de ne plus voir que la Citroën. Cette dernière va donc de 6 en 9. La Volkswagen était en 3 et se rend en 1 ou 2. Donc la Renault était en 8 et va en 3 d'où elle verra la Citroën en 9, la Volkswagen en 1 ou en 2 et donc la Fiat en 10. Cette dernière doit se rendre en 6 pour voir la Citroën en 9, la Renault en 3 et donc la Volkswagen en 2 (en 1, elle serait cachée par la Renault). Après ces déplacements successifs, les positions sont donc:

Citroën en 9, Fiat en 6, Renault en 3 et Volkswagen en 2.

4. La belle occase

De 23 371 à 23 385, Jacques a parcouru 4 km (après 23 374, le compteur passe à 23 385). De 23 385 à 24 550, il a parcouru 35 km (après chaque 4 comme chiffre des unités, le compteur marque 11 km de plus et de 23 449, il passe directement à 24 550). Et ainsi de suite...

Après 24994, il passe à 35005, et après 35449 à 36550. Au total il aura parcouru 325 kilomètres.

PAGE 62

Questions de chiffres (par Louis Thépault):

Symétrie divisible:

ABCD multiple de 13 permet d'écrire:

$1000\,A + 100\,B + 10\,C + D = 13k$

soit $12A + 9\,B + 10\,C + D = 13k_1$ (1)

DCBA multiple de 13 permet d'écrire de même:

$A + 10\,B + 9\,C + 12\,D = 13k_2$ (2)

Si on ajoute (1) et (2), on obtient $19\,(B + C) = 13k_3$ (3)

On doit donc avoir B + C = 13 (condition a)

En remplaçant C par 13 - B dans (2), il vient:

$A + B + 12D = 13k_4$ (4)

ou $A + B = D + 13k_5$ (5).

On doit donc avoir aussi: D = A + B ou D = A + B - 13 (condition b).

Si les conditions a et b sont remplies à la fois, on démontre que ABCD et DCBA sont bien multiples de 13 (réciproque). En se donnant A et B arbitraires, on déduit C et D avec pour contraintes $B \geq 4$, $A + B \neq 10$, 11, 12 ou 13

Exemple: Avec AB = 17, on obtient C = 6 et D = 8

On vérifie bien que 1768 et 8671 sont multiples de 13.

A partir des conditions a et b, on pourrait retrouver autant de solutions que l'on veut.

La ronde des multiples:

On a ABC et BCD multiples de 13

On peut donc écrire:

$100\,A + 10\,B + C = 13k_1$ (1)

$100\,B + 10\,C + D = 13k_2$ (2)

Multiplions (1) par 10 et retranchons (2). On obtient:

$1000\,A - D = 13k_3$ (3)

$1001\,A - A - D = 13k_3$

1001 divisible par 13, entraîne qu'il faut A + D divisible par 13

soit A + D = 13

De même, il faudrait F + C = 13 et B + E = 13.

Seules répartitions possibles 4 et 9, 5 et 8, 6 et 7.

ABC sera donc un nombre de trois chiffres multiple de 13 comportant un chiffre de chacun de ces trois couples.

Seules possibilités pour ABC:

468 qui donne DEF = 975

546 qui donne DEF = 897

689 qui donne DEF = 754

754 qui donne DEF = 689

897 qui donne DEF = 546

975 qui donne DEF = 468

En fait, ces six possibilités se fondent en une seule solution, l'ordre des chiffres dans le sens de celui des aiguilles d'une montre à partir de 4 étant 4, 6, 8, 9, 7, 5.

Le carré:

A B C
D E F
G H I

L'addition des six nombres s'écrit:

```
   r s
   A B C
 + D E F
 + G H I
 + C F I
 + B E H
 + A D G
 -------
 1 9 8 9
```

3e colonne:

$C + F + 2I + H + G = 9 + 10s$ (1)

2e colonne :

$s + B + 2E + H + F + D = 8 + 10r$ (2)

3e colonne:

$r + 2A + C + D + G + B = 19$ (3)

Chacun des chiffres A, B, C, jusqu'à I apparaît 2 fois au premier membre. Leur somme est 45 (somme des chiffres de 1 à 9).

(1) + (2) + (3) donne: $r + s + 90 = 10\,(r + s) + 36$

$9\,(r + s) = 54$ soit $r + s = 6$

C + F + 2I + H + G vaut au maximum: 18 + 8 + 7 + 6 + 5 = 44. Comme cette somme se termine par 9, s vaut au maximum 3 et r vaut au minimum 3.

Pour que (3) soit vérifié, il faut au plus r = 3 avec A = 1, (C, D, G et B se répartissant les nombres 2, 3, 4 et 5). On a donc r = 3 et s = 3. Le reste vient alors facilement. Une solution possible parmi tant d'autres:

1 4 5
2 8 7
3 6 9

145 + 287 + 369 + 579 + 486 + 123 = 1989

La division de Berwick:

7 375 428 413 : 125 473 = 58 781

PAGES 80 ET 81

Echecs:

1. Avec un pion Fou de colonne c ou f la procédure habituelle ne marche pas. Si l'on veut forcer le Roi noir à bloquer son pion, on doit placer la Dame blanche en g3. Imaginons cette situation. Le Roi noir y réplique en venant en h1 et l'on ne peut prendre le pion à cause du pat! La possibilité d'un mat change tout: 1. Rf4!!. f1=D (ou 1. ...Rh1; 2. De2!, Rg2; 3. Rg4, Rg1; 4. Rg3! comme dans la suite) 2. Rg3!! et il n'y a pas

moyen d'empêcher le mat soit en h2 soit en g2.
(Etude de Gréco en 1612!)

2. Ici aussi la proximité du Roi blanc permet le gain: 1. Db7+, Ra1(menaçant du pat) 2. De4, Rb2; 3. Dd4+, Rb1 (et non 3. ...Ra3 ou 3. ...Rb3 à cause de 4. Da1 et la cause est entendue) 4. Dd1+, Rb2; 5. Dd2+, Rb1 (ou 5. ...Rb3; 6.Dc1!, ou encore 5. ...Ra1; 6. Dc1 mat) 6. Rd1!!, a1=D (6. ...Ra1; 7. Dc1 mat); 7. Dc2 mat.
(Etude de Salvioli)

3. 1. Dg2+!, Dab7; 2. Da2+!, D8a7; 3. Dg8+!, Dbb8; 4. Dg2+! et les Noirs ne peuvent se défaire de l'échec perpétuel. Etonnant, non?

4. Non pas 1. Db3+? car après 1. ...Rd2 les Noirs ne craindraient plus rien, mais plutôt: 1. Dh2+!, Rc1 (1. ...Rd1 perdrait la Dame par un échec sur la première rangée et 1. ...Rb1 se heurterait à 2. Rb3!, comme dans l'exercice 1) 2. Dg1+, Rb2; 3. Df2+, Ra3 (3. ...Rc1; 4. De1+ aboutit à la même chose) 4. De3+, Rb2 (ailleurs c'est pire:
4. ...Ra2; 5. Db3 mat et 4. ...Ra4; 5. Db3+ et 6. Db5 mat) 5. Dd2+, Rb1 (5. ...Ra3; 6. Db4+, Ra2; 7. Db3 mat) 6. Rb3!, Dc3+ (dernière tentative, espérant 7. Dxc3?? pat) 7. Rxc3 etc.
(Etude de Polerio)

5. Grâce à une astuce le Roi blanc se rapproche: 1. Rb6!, Rb2; 2. Ra5+!, Rc1; 3. Dh1+, Rb2; 4. Dg2+, Rb1 (4. ...Ra3 et 4. ...Rb3 permettent 5. Dg7! puis 6. Da1 et un gain évident) 5. Ra4!!, a1=D+; 6. Rb3! et le mat suit.
(Etude de Lolli)

6. C'est mat en douze coups: 1. Da8, Rg1; 2. Da7+, Rh1; 3. Db7, Rg1 (bien entendu à chaque fois le coup noir est forcé) 4. Db6+, Rh1; 5. Dc6, Rg1; 6. Dc5+, Rh1; 7. Dd5, Rg1; 8. Dd4+, Rh1; 9. De4, Rg1; 10. De3+, Rh1; 11. Df3, Rg1; 12. Df1 mat.
(Etude de Rinck)

7.1. Rb7+!! (on verra à la fin pourquoi c'est en b7 et pas ailleurs que le Roi blanc doit se rendre) Rh7; 2. Dh2+, Rg8 ; 3. Da2+!, Rh7
(3. ...Rf8? 4. Da8+ et 5. Dxh8) 4. Df7!!, Dg8 (ailleurs la Dame se fait prendre et on voit l'idée de 1. Rb7+!!) 5. Dh5 mat!
(Etude de Richter)

8. 1. Dg2!!, f1=D; 2. Da8+, D6a6 (et non 2. ...Rb1?? à cause de 3. Da2+ suivi de 4. Dc2 mat) 3. Dh8+, Dff6 (3. ...Rb1??; 4. Db2 mat); 4. Dh1+! et les Noirs ne peuvent interrompre la série d'échecs aux trois coins a8, h8 et h1. C'est donc la nullité.
(Etude de Malpas)

9. Les tentatives 1. De8?, Dg7! et 1. Df8?, Da3 ne donnant rien, il reste: 1. Dg8!, Da2!; 2. De8!, Da4 (la seule défense, comme au coup précédent, recourt au pat) 3. De5+!, Ra8; 4. Dh8!!, Df4 (maintenant sur a1 la Dame noire se ferait prendre avec échec) 5. Rd7+, Db8; 6. Da1+, Da7; 8. Dxa7 mat.
(Etude de Joseph)

10. Le premier coup est difficile à trouver car c'est un coup d'éloignement: 1. Df1!!, Db1 (la seule façon de parer la menace 2. Cd3+, Db1; 3. Df6+, Db2; 4. Dxb2 mat, car 1. ...Rb2 s'expose à une fourchette en d3 et les échecs de la Dame noire sur la troisième rangée se voient répliquer un "échec croisé" par 2. Cd3) 2. Df6+, Db2; 3. Cb3+, Rb1; 4. Df1+, Rc2; 5. Ca1+!, Rd2 (ou 5. ...Rc3; 6. Df6+! et la Dame noire se fait capturer) 6. Df2+, Rc3 (6. ...Rc1; 7. De1 mat)
7. Df6+ et le Roi doit quitter la protection de sa compagne.
(Etude de Gunst)

11. 1. Df7+!, Df5 (forcé car 1. ...Rg4 s'exposait à la fourchette en e5, et 1. ...Re4 à 2. Dg6+ puis 3. Dxd3) 2. Dc4+!, De4; 3. Dc7+!, Rf5 (3. ...Rg4; 4. Dg7+ ramène à la suite du texte) 4. Df7+!, Rg4; 5. Dg7+, Rf5 (sur les autres fuites c'est mat en g3 ou g5) 6. Cd4+!, Rf4; 7. Dg3 mat.
(Etude de Rinck)

12. 1. Db1! (avec la menace 2. Db5+, Rd4 ; 3. Dd5 mat. La réplique est forcée) Rd4; 2. Db3!!, Dxe4+ (non 2. ...Rxe4; 3. Db1+ puis 4. Dxh7; les Blancs menaçaient mat en d5) 3. Rd6 (maintenant c'est 4. Dc3 qui menace) Da8 (3. ...Dg2 et 3. ...Dh1 étaient tous deux réfutés par 4. Dc3+, Re4; 5. Dc6+. Les autres coups de Dame, quant à eux, se voyaient sanctionnés brutalement par 4. Dd5 mat) 4. De3+!, Rc4; 5. Dc3+, Rb5; 6. Db3+, Ra6 (forcé pour ne pas perdre la Dame) 7. Da4+, Rb7; 8. Db5+, Ra7 (8. ...Rc8; 9. Dd7+ et 10. Dc7 mat) 9. Rb6!! et le mat est imparable.
(Etude de Rinck)

13. 1. ...f6+!; 2. Rg4 (2. Rxf6 coûte la Dame tandis que 2. Dxf6 permet 2. ...Dg3 mat) Dg2+; 3. Dg3, f5+; 4. Rf4, e5+!; 5. dxe5 (toujours pour ne pas perdre la Dame, mais...) Dd2 mat!
(Partie Matohin-Kuzmin 1970)

14. 1. ...g4+! ; 2. Dxg4 (2. Rxg4?, Df5 mat) Df5!!; 3. h5 (que les Blancs échangent les Dames immédiatement ne change rien) c4!; 4. h6, Dxg4+; 5. Rxg4, Rf6!; 6. bxc4, b3!) et une nouvelle Dame noire apparaît instamment.
(Partie Tatai-Mariotti 1973)

15. 1. d4! (avec une intention claire: 2. Dc2 mat) Rc4 (le plus résistant) 2. Da2+, Rb5 (2. ...Rd3?; 3. De2+, Rc3; 4. Dc2 mat) 3. Db3+, Rc6 (la fuite en a6 entame un voyage qui se termine mal: 4. Da4+, Rb7; 5. Db5+, Ra8; 6. Da6+, Rb8; 7. Da7+, Rc8; 8. Da8 mat) 4. Fe7!!, Dxe7, Rxe7 (d'autres coups de Dame laissent apparaître 5. d5 mat) 5. d5+, Rd6 (5. ...Rc5; 6. Da3+ perdrait la Dame) 6. Da3+, c5; 7. dxc6+ (la prise en passant), Re6; 8. Dxe7,Rxe7; 9. c7!! et cette pointe permet l'obtention d'une Dame.
(Etude de Clausen)

16. L'idée gagnante consiste à obtenir la position du diagramme avec le trait aux Noirs, et avec une petite différence dans la position du Roi blanc, qui en g3, aura une paix relative. D'où, 1. Rh4!!, Da4+ (le choix est limité. Si 1. ...Db1; 2. Ta8+! et il faut donner la Dame, et sur 1. ...Rb1; 2. De1+ on est ramené à la suite du texte) 2. Rg3!!, Da2 (il faut ramener la Dame en défense, et 2. Dc2 était réfuté par 3. Ta8+, Rb1; 4. De1+, Dc1; 5. Ta1+!, Rxa1; 6. Dxc1+) 3. De1+, Tb1 (3. ...Db1; 4. Da5+, Da2; 5. Dc3 rejoint la ligne de jeu principale) 4. De5+, Tb2; 5. Dc3! (les Noirs sont en zugzwang) Rb1 (5... Db1?; 6. Ta8+); 6. De1+, Rc2 (extrait de sa cachette, le Roi noir va succomber) 7. Tc8+, Rd3 (7. ...Rb3; 8. Dc3+, Ra4; 9. Ta8+ n'est guère mieux) 8. Tc3+, Rd4; 9. De3+, Rd5; 10. Tc5+, Rd6; 11. De5+, (comme les jambes d'un marcheur le couple blanc avance inexorablement vers la huitième rangée) Rd7; 12. Tc7+, Rd8; 13. De7 mat.
(Etude de Horwitz)

17. 1. Db6+!, Rc4; 2. Dd4+, Rb3 (2. ...Rb5?; 3. Ca7+ gagne la Dame noire) 3. Dd1+, Ra3; 4. Da1+, Rb3; 5. Cxa5+, Rb4 (tous ces coups de Roi sont forcés pour protéger la Dame) 6. Dd4+!, Ra3 (car venir en a5 ou b5 signifiait se faire mater par 7. Db6) 7. Cc4+!, Rb3 (7. ...Ra2; 8. Db2 mat et 7. ...Rb4; 8. Cb6+ étaient les autres possibilités, peu réjouissantes) 8. Cd2+, Ra3; 9. Da1+, Rb4; 10. Db2+, Rc5 (10. ...Ra5;
11. Db6 mat) 11. Db6+, Rd5; 12. Dd6 mat. Etourdissant.
(Etude de Sormann)

PAGE 82

Bridge:

1. Enchère forcing.
Après un changement de couleur au palier de deux, le soutien de la deuxième couleur de l'ouvreur est forcing. Inutile donc, d'utiliser une quatrième couleur, dites 3♥.

2. Enchère non forcing.
Aucun soutien à ♥ n'est forcing, vous devez transiter par la quatrième couleur 1♠ (le blackwood ne serait pas une bonne enchère avec deux petites cartes à ♠).

3. Enchère non forcing.
Nord possède une main tricolore de 17-19 soutien, les points de Sud sont "perdus" puisqu'ils correspondent à la courte de nord, il faut passer sur cette enchère extrêmement encourageante.

4. Enchère forcing.
Le soutien à saut au deuxième tour en mineure est forcing de manche. Avec un jeu minimum et des arrêts à ♥ et ♣, Sud doit freiner à 3SA.

5. Enchère non forcing.
Sur une redemande à 1SA, le bicolore économique du répondant est limité à 10-11 DH. 2♥ est le meilleur contrat, il faut passer.

6. Les deux donnes suivantes sont extraites du dernier livre de José Le Dentu et Robert Berthe.
Comment éviter l'impasse ♥ qui est vouée à l'échec après l'intervention d'Ouest?
Couper le deuxième ♣, jouer As et Roi ♦ et couper un ♣. Présenter le Roi ♠ en espérant la Dame sèche en Est.
Ce n'est pas le cas, mais après avoir encaissé A Dame ♠, Ouest a été obligé de rejouer soit ♥ dans la fourchette, soit ♦ en coupe et défausse soit ♣ en affranchissant le 5e ♣ du mort.

7. D'après son ouverture de barrage, Ouest ne possède pas grand chose d'autre que ses sept ♣ commandés par As Roi. On connaît donc le Roi ♠ et l'As ♥ en Est. La technique consiste à tirer l'As d'atout puis à éliminer les couleurs mineures dans le bon ordre avant de rendre la main à Est par le Roi d'atout afin qu'il soit obligé de jouer soit en coupe et défausse soit ♥ (ce qui nous permet de réaliser deux levées).

Remarque: Après avoir tiré l'As ♠, il ne faut pas jouer ♥ du mort bien que l'on connaisse l'As en Est, en effet après avoir réalisé le Roi ♥, une coupe à ♣ et une coupe à ♦, le déclarant coupera son dernier ♣ surcoupé par le Roi ♠ d'Est qui aura une carte de sortie à ♦.
Principe: quand on possède le mariage réparti entre deux mains (Exemple: Roi quatrième pour Dame troisième) dans une couleur dont on connaît le propriétaire de l'As, on a souvent intérêt à procéder à un jeu d'élimination avant de lui donner la main dans une autre couleur. On l'oblige ainsi à jouer sous son As ou en coupe et défausse et l'on assure deux levées dans la couleur.

PAGE 83

Dames:

1. 1. 40-34! (29x40); 2. 35x44 (17-22) a) b); 3. 28x17 a) 2. ...(23-29); 3. 27-22 (18x38); 4. 48-43 (38x40); 5. 45x3 (B+) b) 2. ...(15-20); 3. 27-22 (18x38); 4. 30-25! (23x32); 5. 25x3 (B+)

Tchizov-Van der Zee, 15e ronde

2. 1. ...(27-31)!; 2. 41-36 a) (31x42); 3. 38x47 (28-32)!; 4. 34-29 b) (22-27)!; d) les Blancs abandonnent a) 2. 34-29 (ou 2. 34-30); 2. ...(31x42); 3. 38x47 (22-27); 4. 33x31 (26x46) (N+) b) sur 4. 47-41 (ou 4. 47-42) (4-10!); 5. 15x4 (22-27); 6. 4x31 (26x46) (N+) c) 4. 33-29 (32-37) etc. (N+) d) encore

plus efficace que 4. ...(32-37). Les Noirs menacent. 5. 39-34 (32-38); 6. 33x42 (4-10); 7. 15x4 (13-19); 8. 4x31 (26x48) (N+). Sur 5. ...(32-38); 6. 33x42 (4-10); 7. 15x4 (14-19); 8. 4x31 (26x48) (N+). Sur 5. 29-24 (32-38); 6. 33x42 (4-10); 7. 15x4 (14-19); 8. 4x31 (26x48); 9. 24x13 (48x8) (N+)

Autar-Tchizov, 10e ronde

3. 1. ...(19-23); 2. 28x19 (17x28); 3. 32x23 (20-25); 4. 19x30 (25x21); 5. 26x17 (11x22) (N+)

Wallen-Sijbrands, 4e ronde

4. 1. 33-29 (24x22); 2. 34-29 (23x34); 3. 39x30 (35x24); 4. 32-28 (22x33); 5. 38x9 (13x4); 6. 27-21 (16x27); 7. 31x2 (B+).

N'Diaye-Léandro

5. 1. 38-32 (27x38); 2. 26-21 (17x26); 3. 28x17 (12x21); 4. 35-30 (24x35); 5. 29-24 (20x40); 6. 50-45 (38x29); 7. 45x5 (B+).

Léandro-Sadiek, 16e ronde

6. 1. 23-18 (12x32); 2. 36-31! (27x36); 3. 38x9 (4x13); 4. 34-30! (25x23); 5. 42-37 (20x29); 6. 37-31 (36x27); 7. 39-33 (29x38); 8. 43x3 et les Blancs gagnèrent après 8. ...(14-19); 9. 3-25 (19-24); 10. 25-43 (13-19); 11. 47-42 (7-12); 12. 42-38 (12-18); 13. 38-32 (23-29); 14. 32-28 (18-22); 15. 28x17 (29-33); 16. 26-21 (19-23); 17. 21-16 (2-8); 18. 16-11 (B+)

Baliakine-Van Aalten, 13e ronde

7. 1. ...(12-17!) a) 2. 40-34 b) c) (19-23); 3. 28x30 (17x28); 4. 33x22, 35x31; 5. 26x37 (B+1) a) dans la partie, les Noirs effectuèrent la combinaison de nulle par 1. ...(16-21); 2. 27x18 (19-23); 3. 28x30 (25x41); 4. 22-17 (41-47); 5. 33-28 (47x24); 6. 18-12 (24-38); 7. 12x3 (38-21); 8. 3x25 (21x45) b) 2. 29-23 (24-29); 3. 33x2 (20-24); 4. 2x30, 25x41 (N+) c) 2. 27-21 (16x18); 3. 28-23 (19x28); 4. 33x2 (24x31); 5. 26x37, 20-24; 6. 2x16 (6-11); 7. 16x30 (25x45)

Clerc-Bonnave, 3e ronde

8. 1. 37-31 (26x28); 2. 38-32 (28x37); 3. 10-4,(21x32);4.4x27x43x34x23x14 (36-41); 5. 47x36, (37-42); 6. 14-37 (42x31); 7. 36x27

Sijbrands-Sadiek, 14e ronde

9. 1. ...(22-27); 2. 32x21 (23-29); 3. 34x14 (25x41) (N+)

Wallen-Léandro, 2e ronde

PAGE 84

Tarot:

1. Si vous prenez, vous restez en main du fond et, quelle que soit la carte que vous jouerez, vous risquez de vous prendre les pieds dans le tapis. Afin de ne pas porter la responsabilité d'une mauvaise entame, il vous faut laisser la main à vos partenaires.

2. Si vous laissez "filer", Sud prendra la main sur le 4e tour d'atouts et vous bloquera au Roi ♠. Vous devrez alors effectuer une entrée aléatoire. Pour pallier ce contretemps, prenez immédiatement et jouez votre dernier atout pour "sortir" de votre main.

3. Franchement, ce petit ♠ n'a pas une allure sympathique et, si vous vous endormez, vous risquez de ne plus avoir l'occasion de le placer. Vous pouvez vous attendre à un défilé des ♣. Sauvez les meubles en prenant du Roi et procédez à l'entame naturelle à ♥. Avec trois cartes à ♣, vous avez de bonnes chances de devenir la main forte de la défense.

4. Pensez-vous réellement qu'avec un tel Chien Sud ait conservé des ♣? Même si c'est le cas, votre Roi n'a qu'une valeur relative et le preneur, avec la Dame en main, jouera un coup de sécurité en donnant un pli "à blanc". Prenez et réduisez le score.

5. Sur Chien blanc, vous laissez passer, car cette fois-ci, avec une main faible, Sud profiterait de l'occasion pour tenter de réaliser sa Dame au second tour de la couleur. Il ne peut se permettre d'entamer un singleton. En effet, dans cette situation, chaque camp doit chercher à gagner un temps.

6. Il faut à tout prix retarder l'affranchissement des ♣, d'autant plus que Sud a pu entamer dans une longueur commandée par Dame-Cavalier. Si vous libérez trop tôt la couleur, vous serez irrémédiablement confronté au Petit au bout. Laissez glisser et tentez de participer à un éventuel débordement.

7. Vous êtes persuadé que Sud détient Dame-Cavalier-Valet. Eh bien, ne présumez de rien! Un coup technique consiste à jouer le Valet afin d'affranchir la Dame chaque fois que le Roi est situé en Est sans le Cavalier. Vous "duquez" sans remords...

8. Délicat, n'est-ce pas? Dans cette situation, même un très bon joueur n'est sûr de rien! Nord peut vouloir prendre la main, mais peut tout aussi bien détenir Dame-Cavalier très longs dans la couleur. Faites preuve de "feeling"!

PAGE 85

Othello:

1. 1:A7/G7/A1/P/G1/P/H1/P/B2 (avec interversion possible des deux derniers coups) gagne 33-31. Sur les autres coups, Blanc répond A7 s'assurant suffisamment de pions définitifs pour ne plus être inquiété. La suite ci-dessus permet de récupérer presque tous les pions de la ligne 2 contrairement aux autres suites comme A7/G7/H1/G1/A1/P/B2 qui perd 28-36.

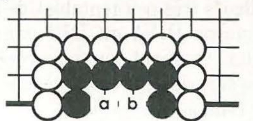
2. G2/H1/H2/G7/H8/B2/B1 gagne 33-31. Blanc profite ainsi pleinement de la parité *(J&S n°49)*: après G2, il reste trois trous pairs dans lesquels Blanc jouera le dernier.

Si Blanc joue B1, il perd 31-33 après B2/H1/G7/H2/G2/H8 ou G7/H1/B2/H2/G2/H8: Noir joue le dernier dans les deux trous au Nord-Ouest et Nord-Est.

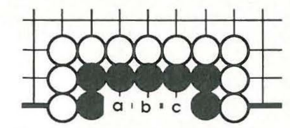
PAGE 86

Go:

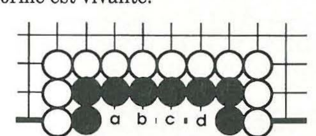
1: a est liberté de b, b est liberté de a. Il y a 2 points vitaux. La forme est morte.



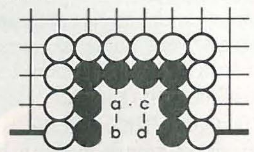
2: a et c ne sont pas points vitaux, b est liberté de a et c. Il y a un point vital. Le statut de la forme dépend de qui joue en b.



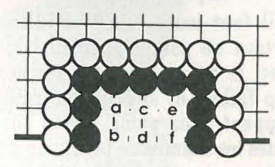
3: Il n'y a pas de point vital. La forme est vivante.



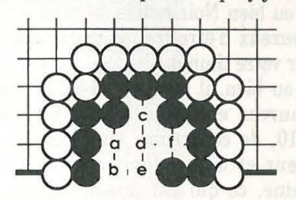
4: a est liberté de b et c, a est *Kosumi* de d. a est point vital. De même: b, c et d sont points vitaux. Il y a plusieurs points vitaux. La forme est morte.



5: a, b, e, f ne sont évidemment pas points vitaux, c liberté de a, d, e et *Kosumi* de b et f n'est pas point vital, non plus que d. Il n'y a pas de point vital. La forme est vivante.



6: Le seul point intéressant est d: liberté de a, c, e, f, *Kosumi* de b. d est le point vital de la forme; le statut de la forme dépend de qui y joue.



PAGE 87

Backgammon:

1. Il vaut mieux sortir un pion en jouant N4N10-B8B3, plutôt que de détruire votre jan.
Au pire, si le blot en N4 est frappé et recouvert, vous aurez toujours un semi-back game de la case 1, qui gênera Noir jusqu'à la fin.

2. Il faut jouer B2B2×3-B6B5.
Ainsi, on se trouve avec un back game des cases 1 et 3 (meilleur que 1 et 2), on se donne la possibilité de sortir avec un 6, et on laisse quelques très mauvais dés à Noir (6-5 par exemple).

3. Il faut jouer N12B7-B12B8, et surtout ne pas frapper en N7; en effet, le board intérieur blanc est trop faible, et si Noir rentrait en frappant deux pions, Blanc aurait toutes les chances de perdre un gammon.

4. Un coup assez délicat, où il faut garder toutes les options ouvertes pour la suite: jouez B6B3*:
• ou bien Noir rentre, et vous serez heureux d'être frappé pour améliorer votre timing,
• ou bien, il ne rentre pas, et vous pourrez envisager de frapper en B10, de construire votre jan intérieur et d'abandonner votre back game, ce qui est faisable dans la mesure où Noir n'a pas encore de véritable prime pour vous bloquer.

5. Jouez N3N5*-N1N7.
Il faut évidemment utiliser le 2 pour frapper, sinon, vous avez perdu...
Quant au 6, il faut le jouer en laissant un blot en N1, pour obliger Noir à frapper s'il fait 3-1; si vous arrivez ainsi à frapper deux pions noirs, la partie commence à basculer en votre faveur.

6. Il faut résister à la tentation de jouer B6B3-B4B3; il n'y a aucun intérêt à faire des cases si c'est pour les casser juste après.
Il est préférable de jouer B10B6, qui permet à Blanc de ne plus jouer les 6, jusqu'à ce que Noir casse sa prime.

7. Il faut jouer B7B2-B6B4.
Bien que Blanc n'ait aucun intérêt à faire des cases avancées dans son jan intérieur, il doit jouer ainsi pour s'enlever les 5 et les 6.

8. Vu l'excellent timing de Noir, Blanc n'a aucun intérêt à adopter des demi-mesures, en essayant de bloquer les pions arrière noirs, avec, par exemple: B8B7*×2-B6B4*.
Il faut jouer le back game à fond, avec N1N2×2-B8B7*-B5B4*!

9. Jouez N10B11-B7B6, pour essayer de faire une prime de cinq cases sans prendre trop de risques; N10N11-B7B3 donnerait trop d'occasions de double shot...

10. Jouez N1N3-B6B3.
N1N3 est obligatoire, pour se donner un pion de plus à sortir avec 5 ou 6.
Quant au 3, B6B3 présente l'avantage de garder tous les pions en jeu, ce qui ne serait pas le cas de B4B1.

PAGES 88 ET 89

Scrabble:

Le coin du stratège:
Le coup le plus cher est DRAVIEZ en D3 pour 46 points.
Mais il est plus intéressant de jouer RAZ en E10 pour 43 points, qui permet au coup suivant, si l'adversaire ne joue pas sur le A de RAZ (qui est d'ailleurs très peu rentable), de faire au moins DIVA en D12 pour 48 points. On peut jouer ce coup en toute sécurité, car on possède le dernier D du jeu.

Les Benjamins:
• Avec LISTE, on peut faire: AVALISTE, BIBLISTE, BOULISTE, CABLISTE, CARLISTE, CYCLISTE, DUALISTE, OCULISTE, PAULISTE, REALISTE, STYLISTE, TULLISTE, VIOLISTE
• Avec IRISE, on peut faire: SATIRISE
• Avec SCIENT, on peut faire: CONSCIENT, PRESCIENT
• Avec PAILLE, on peut faire: COUPAILLE, HARPAILLE, REMPAILLE, TRIPAILLE

PAGES 92 ET 93

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les mots cassés:
• FANE + DAIS = FAISANDE
• ORGE + VENU = GOUVERNE
• GLUI + TIRE = LITURGIE
• ASPI + MONO = PAMOISON

Les anaphrases:
• ETRIPERA, REPAITRE
• SAINTETE, ANISETTE
• REAGISSE, ASSIEGER
• MALIENNE, MELANINE
• SOULARDE, ROULADES

La grille mystère:

	P		M		R	
L	E	V	I	R	A	T
	L	■	N	■	P	
C	A	N	I	C	H	E
	G	■	C	■	I	
M	O	T	A	R	D	S
	S		R		E	

Du coq à l'âne:
• GUS, MUS, MES, MEC
• HUI, OUI, OUT, ONT, ONC
• PFF, PIF, PAF, PAN, BAN, BON, BOF
• NENE, NONE, NOTE, LOTE, LOTO, LOLO
• SOLEX, SOLES, VOLES, VOLTS, VOLTE, VELTE, VESTE, VESSE, VESSA, VESPA

Les cousins:
• LAMINAIRE, LIMINAIRE, LUMINAIRE
• DROLE, DROME, DRONE, DROPE
• COQUETEL, COQUETER, COQUETEZ
• CARI, DARI, GARI, MARI, PARI, SARI, TARI
• TIPE, TIPI
• BIP, HIP, ZIP
• CARDA, CARIA, CARRA, CARTA, CARVA
• RECEL, RECES, RECEZ
• MOLY, POLY
• FECIAL, FERIAL, FETIAL

Mini-tirages:
SELTZ, DZETA, NANAR, SEZIG, SALOP, PAXON, IGLOU, GLASS, PAPET, AWALE

Les anagammes:
• DENUTRI + C = ENDURCIT
+ A = DURAIENT ou ENDURAIT
+ N = INDURENT
+ O = RUDOIENT
+ E = DENUTRIE
+ S = DENUTRIS ou STURNIDE
• POLACRE + S = POLACRES
+ O = ACROPOLE
+ U = COUPLERA, COPULERA
+ M = PROCLAME
+ I = PICOLERA
+ T = CLAPOTER, PECTORAL

Escamot:
TE
TER
RATE
TARIE
TRAINE
TRANSIE
INSTAURE
RELUISANT
AUSTRALIEN

Le point commun:
1. Ce sont des anagrammes de noms d'os: FEMUR, ROTULE, STERNUM, PERONE, TARSE
2. Les trois premières lettres sont le début d'un jour de la semaine.
3. Ce sont des noms d'espèces de requins.

PAGE 98

Nombres croisés (par Claude Abitbol):
1 : A=68731/B=3-666/C=9174-/D=36-81/E=87818 2
2 : A=155884/B+=4-3216/C=1225-7/D=171717/E=345-66/F=6-1414.

Jeux & Stratégie
Publié par:
Excelsior Publications
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél.: (1) 40.74.48.48
Télex: 641 866 F code Excel
Télécopie: (1) 45.63.70.24
(préciser: destinataire Jeux & Stratégie).

Direction administration
Président-Directeur général: Paul Dupuy
Directeur général: Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier: Jacques Béhar
Directeur commercial publicité: Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef: Alain Ledoux
Rédacteur en chef adjoint: Francis Piault
Secrétaire de rédaction: Marie-Colette Lucas
assistée de Valérie Asselin
Maquette: Francis Piault
assisté de Christophe Bouillet
Rédacteurs: Pascal Gros, Pierre Grumberg, Dominique Guyot
Photos: Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins: Claude Lacroix, Jean-Louis Boussange, Alain Meyer
Correspondant à Londres: Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Service télématique
Responsable: Michel Brassinne

Services commerciaux
Direction marketing et développement: Roger Goldberger
Abonnements et anciens numéros: Susan Tromeur
Ventes au numéro: Jean-Charles Guérault
assisté de Marie Cribier
Réassorts et modifications: Terminal E 91
Tél. vert: 05.43.42.08
réservé aux dépositaires
Relations Presse: Michèle Hilling
assistée de Capucine Thévenoux

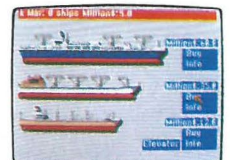
Publicité
Marie-Christine Seznec
Caroline Carron de la Carrière
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél.: (1) 40.74.48.48



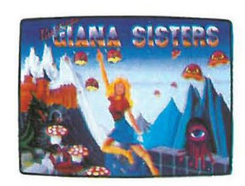
Excelsior Publication SA
Capital social: 2 294 000 F; durée: 99 ans
Principaux associés: Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le Directeur de la publication: Paul Dupuy.
Dépôt légal n° 1248
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire: 62675
Photogravure: Dawant

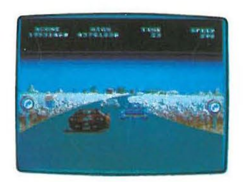
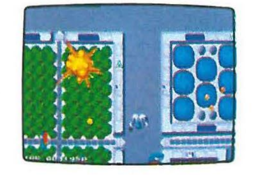
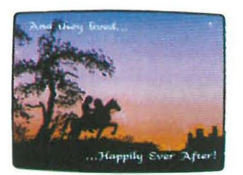
AMIGA 500

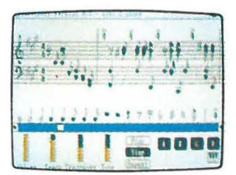
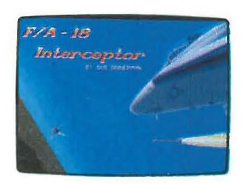
PARCE QUE.





Parce que pour s'éclater tous azimuts c'est super... Hyperréalistes les images... Ça bouge comme un dessin animé.

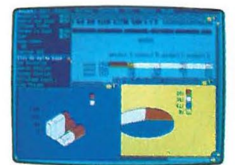
Parce que le catalogue de jeux est riche comme... les pâtes : Arcades, Aventures, Simulation, Stratégie, au total plusieurs centaines de logiciels.

Parce que l'AMIGA 500, c'est la récré à la carte. Le graphisme, terrible. Des b.d. plein l'écran. 4096 couleurs pour les petits mickeys. Qui peut en dire autant?

La musique? Je compose, je fais des arrangements. Le rock en stéréo, à fond les manettes, tout en dessinant à l'écran : l'Amiga 500 est multitâche.

Je mords à la vidéo, je craque pour les clips... Vous en connaissez beaucoup des micro-ordinateurs vidéastes?






SAGHA

Parce que l'Amiga 500, mon père me "l'emprunte." Avec lui c'est pointu : des chiffres... des stats...

Enfin **Parce que** mon Amiga 500, il rend pâle de jalousie mon meilleur copain qui galère sur un... Atisrad ou quelque chose comme ça.

Parce que, pour le consoler, de temps en temps je lui passe mon AMIGA 500 ...

Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

Toute machine vendue par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés porte une étiquette code barre à en-tête Commodore France.

M. ________________ Age ________ J.S 56

Adresse ________________ Tél. ________

Je désire recevoir : ☐ une documentation sur l'AMIGA 500

Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

COMMODORE - 150/152, Av. de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

LE CHOIX DE LA PASSION

La Fureur de Dracula

Un Jeu d´Horreur Gothique
de Stephen Hand

SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP
LTD NOTTINGHAM

MONTER 88

